
《'98增刊》8月22日全国发售
1000,00元大奖找寻幸运玩家
中国电玩榜
（特稿）日本游戏业界全新接触
（次世代天空）深海迷踪（SS）
蚊香（DC）的迷思
勇敢的剑士·武藏传（PS）
浪客剑心·十勇士阴谋篇（PS）
J联盟·职业球会的创造2（SS）
（天堂任鸟飞）迷你四驱（GB）
（格斗天书）《铁拳3》连续技
《街头霸王 ZERO 3》出招
1998
GAME风景线
9
电子游戏软件

108面彩页，88面黑白，98年《增刊》再度挟威生猛出击

100,000元重奖竞猜

超过1000名获奖者，读书竞赛双重乐趣！！（详细内容见本期黑白广告）

不变的承诺，全书无广告！！

98年8月下旬出版

定价 24.50元

（邮购另加1元）



读者对象 电玩爱好者

一年一度人相会
今年花比去年红

内 容

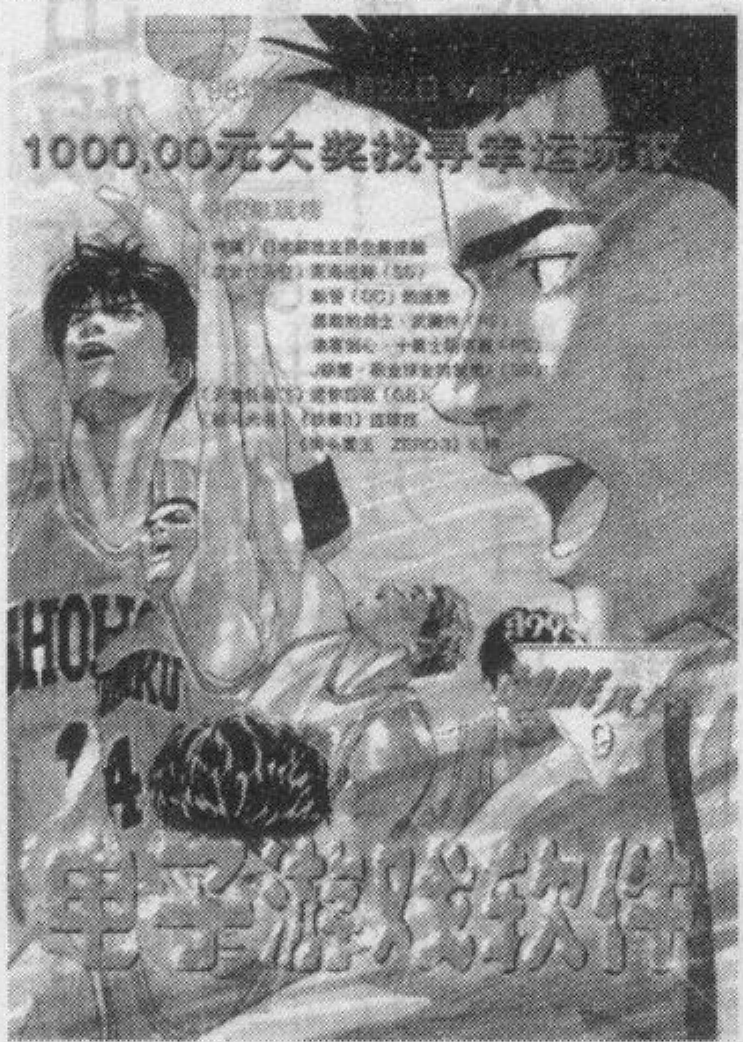
江山代有才人出—陪伴我们成长的家伙们
N．G首领角色列传
《饿狼》系列第七弹完全体搜查令
游戏角色设计名鉴
业界内幕特报
谁是第一名牌—厂家吉祥物比评
跃进的游戏技术
《侍魂》四作比较
《樱大战2》小说
彩京历代射击游戏角色设定资料
索尼克之父—中裕司传奇
漫画、动画、游戏垃圾收容站
《最终幻想》系列回顾与浅研
游戏周边产品（续）
海内存知已—通信对战
电玩世纪大预言
动作射击游戏10年~再回首
……

《电子游戏软件》杂志社编著

版权完全拥有，未经同意，内容不得随意转载！

全书彩页108面，105克进口铜版纸，黑白88面，70克胶版平印胶装，封面250克超重进口铜版纸复膜。邮购每本请另加挂号费1元，邮费免取。

98·9期(总第50期)目录



本刊编委会委员名单

主　任:吴文虎　　清华大学教授
副主任:钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员:陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………3
中国电玩榜……………………10

特稿

日本游戏业界全新接触……13

次世代天空

勇敢的剑士·武藏传(PS)……………17
浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)……………23
垂钓巴斯鱼(PS)……………24
深海迷踪(SS)……………49
J联盟·职业球会的创造2(SS)……………53
AZEL 铁甲龙骑士 RPG(SS)……………54
光明力量Ⅲ·冰壁的邪神宫(SS)……………55
蚊香(DC)的迷思……………56

天堂任鸟飞

迷你四驱(GB)……………25

街机仔

《VR射手2 98版》……………35
《梦游美国》驾驶技术提高班2……………36

科普园地

SONY PS 5903 VCD游戏机………37
铃木裕谈DC的多边形……………39

格斗天书

霸王塾之《铁拳3》连续技……………46
《街头霸王ZERO3》系统及出招……41

目录

秘技天地

秘技偏方 ……………………………………67

蓦然回首

人间五十年二十六———信长家的战斗 …………………… 70

游戏点评

GAME BAR ……………………………………77

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………71
龙哥热线 ……………………………………76
大墙画廊 ……………………………………74

彩版目录

封面、封底：篮球飞人(灌篮高手)
封三：《热斗 RB 饿狼传说 特别版》(GB)
插 1：乱舞势力 VOL.15 之《98 格斗之王》
插 2、3：《超钢战纪·巨神》(ARC)
插 4、5：《街头霸王 ZERO3》(ARC)
插 6、7：大墙画廊 彩版 VOL.20—夜色
插 8、9：插页《感伤的涂鸦》
插 10、11：浪漫“樱”姿
插 12：乱舞势力特别版之缱绻作品 7 号
插 13：饿狼风云录之秦崇雷、秦崇秀
插 14、15：《SPIKE》(ARC)

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》(数量有限,邮购从速) ·每本 24 元
★《都市流行·COOL》 ·每本 25.99 元
★《GAME BOY 特辑》 ·每本 15 元
★《'98 上半年合订本》(随书赠 4 开招贴一张) ·每本 29 元
★《'98 增刊》 ·每本 25.50 元
★《都市流行·COOL》(秋季版) ·每本 20.80 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。
注意:98 年第 1、2、3、4 期杂志已售完,邮购自第 5 期后。

出版简报：

『98 增刊』八月二十二日已于全国同时上市发行！看十万元大奖花落谁家。『98 上半年合订本』九月十五日预定发卖。

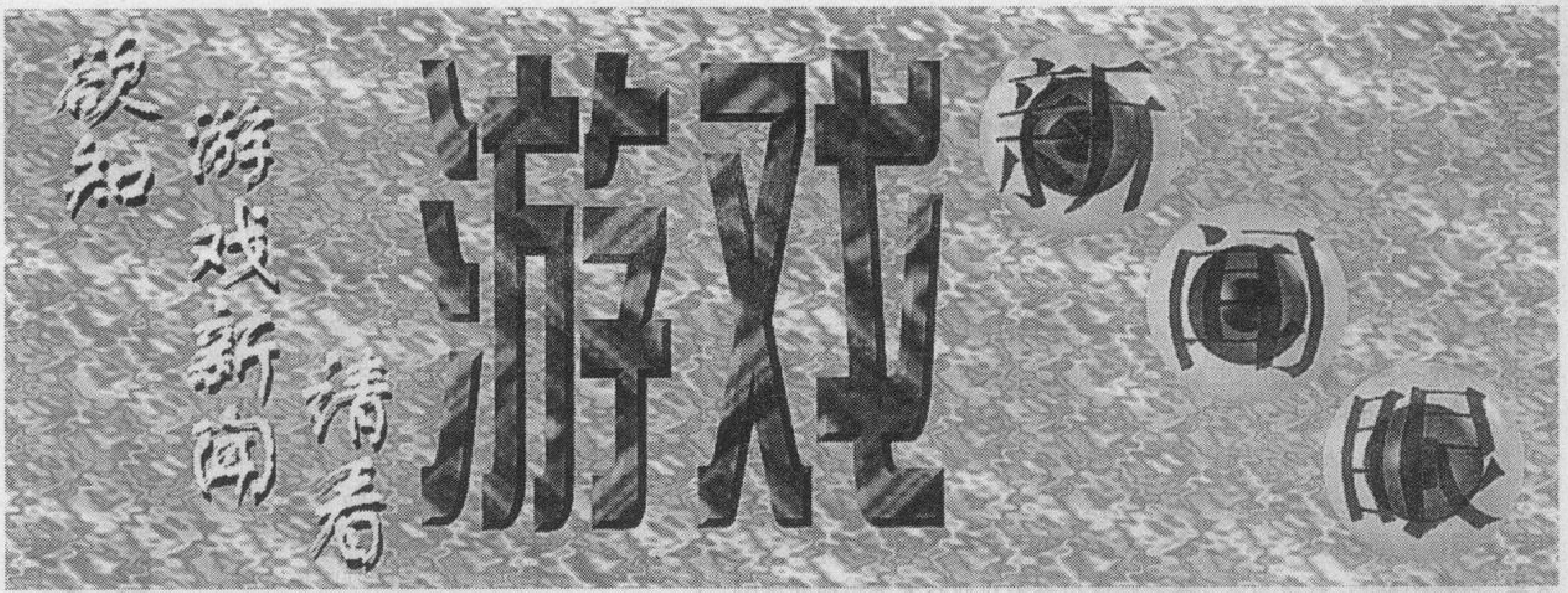
辛苦了一学年，暑期读一本自己喜欢的书，算是对得起自己吧！

购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者可免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明所选读本：“龙”(龙哥热线)、“秘”(秘技宝典)、“三”(三栖人)即可。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱”收款人:发行部 邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。



软件 SOFTWARE

世嘉亮出第一王牌 索尼克登陆梦工场

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉在“梦工场”主机上的第一手王牌已经亮出，音速刺猬索尼克已正式宣布了在新主机上的软件计划。据悉该作品的试玩版已在8月份的日本东京游戏展上推出。

世嘉是在7月14日的记者招待会上发布这一消息的，“索尼克之父”中裕司称，在8月22日的东京游戏展之前可以完成其中“早晨”、“下午”2个版面，并且全部都可以公开给玩家试玩。中裕司同时表示他希望届时展示区中最好不要安排座位，而且必须规定玩家先到先玩，以免造成不必要的拥挤。

“自从‘索尼克与纳寇斯’以来已经过了4年，很抱歉我们沉默了那么长的时间。现在‘梦工场’上一切都已经齐备，这将会是个值得期待的、第一流的游戏。”中裕司说，“用一个词来概括‘索尼克小组’所做出的成绩，那就是‘令人敬畏’，这一定将会成为一个历史性的时刻。”

索尼克是世嘉正式宣布的第二个“梦工场”专用原厂作品，稍前几天，世嘉宣布了“大怪兽哥吉拉”为其首发“梦工场”游戏。玩家可以发现，这次世嘉的主机发售宣传主要围绕着家用、低龄和第三方软件公司的产品进行推广，同以前动辄拿街机移植力作出来唬人的作法大相径庭（MD时代：战斧；SS时代：VR战士），却与任天堂、索尼的招数相似。这是否意味了世嘉作风的彻底转变呢？

有关中裕司对记者介绍“梦工场”版“索尼克”的详细情况，本期杂志有详尽的报道，请读者留意。

软件 SOFTWARE

梦工场游戏开发顺调进行 世嘉重视低年龄层的玩家

本刊日本专讯（记者：KEN） 来自世嘉的消息称，与“梦工场”相配合将同时发售的几个游戏正在顺调开发之中，玩家们有望准时看到这些令人耳目一新的节目。

哥吉拉：这是目前已知的开发最完善的一个游戏。甚至游戏的一部分已经开始销售——配合PDA系统的养成游戏。角色的贴图大多已经完成，场景设计也不会再有太大的改动，许多游戏画面已经公布。游戏中将会有两个模式供玩家选择：操作怪兽毁灭城市或操作特警部队消灭怪兽。玩家很快便可以享受到那种惊心动魄的震撼感觉。

怪兽养成：已经完成了近百分之三十（截至7月底）。这是由NEC制作的非常接近于“口袋妖怪”的一个游戏，所不同的是它可以供两人双打。同“口袋妖怪”一样，玩家一边要培养怪兽，一边要锻炼它们的力量。同时，NEC表示也会如“哥吉拉”一样先发售PDA版的“怪兽养成”。

纵横七海：游戏开发已完成了百分之六十。这是一个构思奇特的RPG，游戏的主角是一只透明的浮游生物，在海里成长壮大，既具有养成游戏的特点，又有RPG的魅力。据说该游戏有数十个结尾，且难度颇高——主角获得最强能力的几率只有81万分之1!

事件 EVENT

GAME WORKS的游戏销售部 划归美国世嘉管理

本刊美国专讯（记者：KEN） 原来隶属于GAME WORKS的游戏销售部现在已划归美国世嘉管理。这标志着世嘉对欧美软件销售加强集中管理。

世嘉GAME WORKS诞生于96年3月，由世嘉、美国梦幻工场（斯皮尔伯格的电影公司）、美国环球电影公司三方合资兴建。游戏销售部归属世嘉管理之后，SOE将致力于市场开发、开拓，并力求把最先进的互动游戏介绍到每一个家庭中。

“游戏销售部与我们分离，可以使我们更加专注于自己要做的事——创立一个更加舒适方便的游戏环境。”GAME WORKS的总裁MICHAEL MONTGOMERY如是说。

“世嘉企业获得游戏销售部，对自身来说具有战略上的意义，当然，这对于双方（指GAME WORKS和世嘉企业）都是有利的。”美国世嘉总裁STOLAR说，“游戏创作部门同销售部门的紧密联系，可以使我们生产出卓越的、适合玩家口味的软件。”

坐落在北加利福尼亚的游戏销售部划归美国以后，仍将担负来自SOE和GAME WORKS的双重任务。而且在人员上也没有任何变动。

“对双方来说这都是一个绝佳的商业契机，我们期待着SOE在美国的事业能够因此而得到较大的增长。这次部门之间的划归，对商家和玩家来说都是非常有益的。”前任世嘉总裁中山隼雄说，“我们将继续保持对GAME WORKS的主要控股权，同时，GAME WORKS也将会成为我们产品的一个重要的主顾。”

注：“梦工场”为对世嘉新主机DREAMCAST的暂定中文名。

游戏新闻眼

杂谈 TALKING

CORE追求全新时尚 显露出对新世代主机的兴趣

本刊美国专讯（记者:KEN） CORE的总裁ADRIAN SMITH最近向业界表示了对新世代主机的兴趣，在接受美国PS专门杂志采访时，他谈到"TOMB RAIDER 3"将会在新主机上登场。

当被问及对PS2的感想时，SMITH表示目前还没有什么可说的，他相信PS2会是一台非常强劲的主机，"但是现在说得更多的该是世嘉的梦工场，因为目前软件开发商似乎对梦工场更了解一些。"

对"梦工场"，SMITH表示出了很大的兴趣，他同时表示世嘉也做了很多出色的工作，制作了不少有趣的游戏。"我当然毫不怀疑索尼的实力，他们也同样能够做出出色的产品。"SMITH说："你知道，业界需要的是任天堂、世嘉和索尼，我认为这三家之间保持平衡对业界来说是最完美的，如果只是一支独秀，就未免过于无聊了。"

SMITH没有肯定早些时候业界关于"梦工场"将推出"TOMB RAIDER"合集的说法，但是他说："我们需要的只是时间。"

软件 SOFTWARE

放出妖怪，四处兴风作浪 任天堂寄希望于口袋妖怪

本刊日本专讯（记者:KEN） 任天堂希望"口袋妖怪"能够成为未来市场的主流游戏，从而给GB和N64带来新的生机和活力。

据来自任天堂的消息称，任氏有计划将其N64主机用的"口袋妖怪"与GB联系起来，以此重振任天堂往日的雄风。"新游戏软件将把任天堂主机和GB结合起来，我们期待着它带来前所未有的销售新高峰。"任天堂的发言人如是称。

口袋妖怪是任天堂有史以来销售业绩最好的游戏，目前已推出了多个版本。其在日本可谓是家喻户晓，连电视中都可以见到这些怪兽的模样。该游戏全世界总销售量已达累计880万份。

在N64中推出的"口袋妖怪"将会被命名为"口袋妖怪广场"，玩家可以通过GAME BOY，把以前所有版本的"口袋妖怪"数据连入N64主机进行游戏。

9月份美版电视动画"口袋妖怪"将上映，任天堂希望它能够为欧美市场的重振带来好运。

硬件 HARDWARE

八八六十四 彩色GB重现生机

本刊日本专讯（记者:KEN） 任天堂在最近的一次开发人员会议上展示了其彩色GB的新功能，同记者先前预测的一样，彩色GAME BOY将是能够与N64相互联系并互换资料的。任天堂相信，凭借着这样的功能，彩色GB必将在未来的便携机市场上所向无敌。

任天堂通过录象向与会者展示了彩色GB在未来的一种使用方法，通过N64的手柄接口，可同时连接4台彩色GB主机到N64上，并可在电视上显示出相应的分割画面，这其中所有的图象资料均由N64主机负责处理。

该功能事实上向业界展示了彩色GB的另一种用途：也许它将成为N64的另一种"智能手柄"？现在下结论还为时过早，但是可以肯定的是，世嘉"梦工场"的PDA概念是启发这一功能的主要因素。

外设 ACCESSORY

主机尚未出世，请先养怪兽 梦工场专用记录卡开始发售

本刊日本专讯（记者:KEN） 随着影片"哥吉拉"在日本的全面上映，与之相配的"梦工场"专用记录卡也开始在日本市场上销售。但与通常概念下的记录卡所不同的是，"梦工场"的PDA系统是一种专用的、并可以独立操作的游戏主机。如此次发售的"哥吉拉"记录卡，卡中已事先录入了"哥吉拉"的养成游戏，玩家可以通过联机对战，培养、锻炼自己的怪兽。到11月底"梦工场"版"哥吉拉"正式登场时，玩家可以把该记录卡插入主机手柄槽口内，以培育好了的怪兽来迎接游戏内的挑战。

正式发售的"哥吉拉"专用记录卡为绿色，据说是为了与怪兽的颜色相匹配。此外，记录卡上端还有一条小链，玩家可以藉此把它挂在任何想挂的地方。主机的尺寸则不超过一张名片，液晶显示器大约在1×1英寸左右。目前尚不清楚该记录卡除了现有的"哥吉拉"之外，是否还可以记录其他游戏内容。如果是专用的话，玩家就必须花更多的钱去买不同的记录卡，这对"梦工场"的普及似乎是不利的。

事件 EVENT

3DFX与世嘉庭外和解 事件似乎将要圆满解决

本刊美国专讯（记者:KEN） 3DFX对世嘉长达数月之久的诉讼看来已经趋于了解，这两家公司已经达成协议庭外和解。然而协议的具体内容并没有公开，外界对其中涉及到的补偿金额也没有任何概念。双方对外正式公布的内容只有一句话："我们为能够妥善解决这一纠纷而感到高兴。"

去年3DFX提出诉讼，指控世嘉、日电和VIDEO LOGIC采用欺骗的手段诱使3DFX开发世嘉新主机的图形处理器，随后在3DFX已经生产出样品的情况下撕毁和约，并将其中的科技秘密转让给日电，导致3DFX蒙受重大损失。3DFX先是指控世嘉，随后又把日电和VIDEO LOGIC也推上了被告席。

"梦工场"是世嘉新一代主机的名称，预定将于98年11月23日发售日版。去年曾有未经证实的消息称其关键部分的图形处理器由3DFX负责制作，但很快世嘉便正式发表了与日电、VIDEO LOGIC共同开发的消息。

事件 EVENT

INFOGRAMES和RAGE 正式加盟梦工场

本刊欧洲专讯（记者:KEN） 欧洲最著名的两家软件设计商已正式宣布加盟世嘉的新一代主机"梦工场"。INFOGRAMES和RAGE的加入必将增添世嘉反击欧洲大陆的力量。

据《欧洲商业杂志》报道，INFOGRAME和RAGE已经开始为梦工场制作游戏软件。INFOGRAMES目前正在开发的节目有："OUTCAST 2"、"ALONE IN THE DARK"的新续集，一个未命名的赛车游戏以及一个"专门"为"梦工场"设计的游戏。估计这四个游戏中至少有三个会在明年新主机发售欧洲版时同时发售。而RAGE目前开发的游戏内容不详。

杂谈 TALKING

获得日美胜利后进军欧洲 索尼有意收买 EIDOS 股份

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 来自此间的报道称，索尼有可能将收购著名软件出版商 EIDOS 的部分股份，以壮大自己在欧洲市场上的力量。

据称 EIDOS 有意收购同在英国的软件公司 PSYGNOSIS，或者考虑与其合并。而 PSYGNOSIS 事实上是索尼独资建立的软件公司，因景况不佳已在市场上挂牌销售。EIDOS 正想借此机会与索尼建立进一步的密切关系。

EIDOS 与索尼曾有过不错的合作历史，去年这两家公司曾经在 PS 上联合推出了“TOMB RAIDER 2”，反响相当热烈。

索尼认为和 EIDOS 的结合必然将给自己带来莫大的利益。

软件 SOFTWARE

平静的江湖再现血雨腥风 国内第一部 MUD + RPG 即将登场

本刊讯 近日，记者在北京的一次电脑展中看到一款由国内制作的全新类型的游戏，名为“江湖”。游戏由深圳金智电脑软件公司的岁月制作组制作，预定在今年底面市。

这款游戏融合了传统 RPG 及 MUD（Multiple User Dimension）的特点，形式很新颖。游戏中既有 RPG 式的主角和故事主线，又有 MUD 的高自由度，而且还能玩到象 2D 对战一样的大迫力战斗系统。主角沉欢在“江湖”中的最终目的是替被害的双亲报仇，但这并不是游戏的唯一目的，他也可以以练功、寻宝或谈恋爱为目的，总之游戏是多样性的。

记者认为，在武侠游戏非常成熟的今天，推出一款具有新意的武侠游戏，可以让人耳目一新，为国内武侠游戏的制作开辟新的道路，使这种惟独中国具有的游戏形式更进一步。

杂谈 TALKING

对中裕司关于 DC 版索尼克的访谈录

记者（以下简称记）：这么说您已正式宣布了在“梦工场”上的第一个作品？

中裕司（以下简称中）：是的。我们已经听到有很多玩家希望在“梦工场”上看到索尼克的形象，不过这个消息我们直到今天才能透露。

记：该游戏是基于哪一点进行开发工作的？

中：基本上在完成“土星”版的“NIGHTS”以后，我们开始准备有关“土星”版的索尼克冒险故事。当时想加入游戏中的想法真的是太多了，所以一直不能付诸实现，我们这才正式决定在“梦工场”上进行开发。

记：这次会是那种形式的索尼克游戏呢？

中：说老实话，事情也有点凑巧。“NIGHTS”之后，我一直想制作一个出类拔萃的游戏，当时正好世嘉开始了“梦工场”的设计，所以我们几乎是与“梦工场”同步发展的，可以有机会创造一个完全不同的全心的产品。开发环境是相当优越的，一切都围绕着以角色为中心展开，因此我们打算不再把索尼克当作一个动作游戏来开发，而增添更多的故事因素。这也就是所谓的“索尼克 RPG”的由来。不过我们还是建议玩家先看看它然后才下结论，因为这是一个从全新角度来看的游戏。

记：在“梦工场”上开发您的感觉如何？

中：一开始来说，我并没有感到它的画面与“土星”有多大的差别。但是当我真的开始工作时，才发现在即时处理方面这简直是两个完全不同的级别。至今为止，我仍然认为这样的画面效果只有在价值超过百万的主机上才能够被制造出来。

我认为索尼克将会成为未来游戏的基准。通常当你设计游戏的时候，经常会发现不少地方需要改进。但是这个索尼克，我确信它是完美的。当它正式推出的时候，一定会赢得人们的惊叹。

说起来这将会是一个给游戏带来全新标准的软件。在正式的记者招待会上我们会有更多可说的，现在透露太多的话，记者招待会就没有意义了。

记：那么能不能对我们介绍以下有关记者招待会的详细情况？

中：我希望所有的索尼克迷们都能够参加这个招待会，这并不是单单为了宣传产品、不单单是为记者而开的。第一次的展示应该是面向公众的，第二次才是为了企业。

记：记者招待会上会展示一些什么呢？

中：确切的说这将是一个讨论会，而不仅仅是看一看开发中的游戏，我希望玩家能够同“索尼克小组”中的成员尽情交流，当然，会场同时也有索尼克礼物派送。

记：在结束谈话之前有什么话想对玩家说吗？

中：所有知道和认识索尼克的大人孩子们，你们一定能够在记者招待会上度过一段快乐的时光。在以后的几个星期里，会有更多的消息透露给大家，所以请各位耐心地等待。

硬件 HARDWARE

NEO · GEO POCKET 初露端倪

本刊日本专讯（记者：KEN） SNK 的便携式游戏机终于露出端倪，8 月 7 日，这个 16 位元的新生儿第一次在公开场合出现。它的诞生给已经陷入混乱的便携式游戏机市场带来了更多的麻烦。

根据公布的资料，NEO · GEO POCKET 将采用 16 位元的 CPU，这也是世界上第二台 16bit 的手掌机（第一台是世嘉的 GENESIS NOMAD——如果那也可以算掌机的话）。主机的尺寸为 122 毫米（宽）× 74 毫米（高）× 24 毫米（深），比横放的 GB POCKET 还要小一些。图形输出为 2.5 英寸黑白液晶显示器（8 级灰度，比 GB 高一倍），分辨率为 160 × 152，比 GB 略高。主机内置记录装置，但容量不详。

音响方面据 SNK 称只对应耳机输出，想来是为了提供更好的音效。由于采用黑白显示器而使得主机的耗电量大大降低，使用 2 节 7 号电池可连续游戏 2 小时以上，比起同为 16 位便携机的世嘉“NOMAD”确实大大地进了一步。

主机另配有 1 个 5 针的接口，目前尚不知其实际用途，但业界已有传说称该主机可以同世嘉“梦工场”相连接。整机的售价约合人民币 460 元（6800 日元），卡带的售价则维持在大约 130 至 240 元人民币之间，暂订的发售日为 10 月下旬。

SNK 同时宣布了 8 个正在开发中的游戏，其中包括 KOF、R1 战士、NEO · GEO 杯足球赛 98、棒球之星、小蜜瓜成长日记等，目前还没有任何一家软件公司宣布将为其制作软件。

SNK 便携机从价格上来说具有一定的竞争性，但是软件的缺乏也许将使得它重蹈机皇的覆辙。不过，如果真的能够与“梦工场”连接使用，也许会为它的未来带来一线生机。

★"梦工场"主机已在 98 东京 WINDOWS 世界展览会上正式展出，令人吃惊的是此次出展的样机居然是可以操作的。主机底部的神秘三角形原来是工作指示灯，当电源接通后橙色的灯光会亮起。不过非常可惜的是，展览会上没有展出任何"梦工场"的游戏。

★KONAMI 日前正式宣布将在"梦工场"上推出"恶魔城 DRACULA X"的新续集，来自 KONAMI 的消息称，该游戏的动画为每秒 60 帧，是二维＋半三维方式卷轴的动作/冒险游戏。其他内容不详。

★ANDROMEDA(英：仙女座)小组正在努力开发"铁甲龙骑士"在"梦工场"上的新续集。目前尚未正式宣布新作的名称，但是该小组称游戏将"比'AZEL～铁甲龙骑士 RPG'更具有动作倾向"。

★EA 看来已经同"梦工场"签定了开发意向，一个被称为"ULTIMA ONLINE"的游戏正在开发之中。目前没有有关该游戏的详细报道。

★据来自日本的消息称，"梦工场"的专用 RPG 正在秘密的开发之中。《ファミ通信》日前表示已有证据表明该软件的开发已在进行中，但是开发商、推出日期和游戏内容一概不得而知。

★世嘉目前透露已着手开发"梦工场"的足球游戏，与业界的推测所相反的是，世嘉并不打算把街机的"VR 射手 2"搬上"梦工场"，取而代之的是"世界足球 2000"(WORLD WIDE SOCCER 2000)，缘由是为了纪念日韩联合举办的世界杯足球赛。

★以"噗哟噗哟通"创立品牌的 COMPILE 正在为"梦工场"开发一个全新的游戏，但是同其他软件一样，这个游戏的详细情况也没有被透露。

★AM3 的负责人小口久雄(HISAO OGUCHI)称已有 4 个"梦工场"游戏在开发之中。其中一个可以连网对战，另一个则极有可能是"世嘉拉力锦标赛 2"。

★ENIX 目前对"梦工场"仍持观望态度。福岛社长表示还要"等待一段时间之后"才做决定。ENIX 希望在发售的第一年内"梦工场"的销量能够超过 100 万台，达到这一目标才会决定给"梦工场"移植游戏。但是福岛社长亦表示，如果 ENIX 为"梦工场"制作游戏，"勇者斗恶龙"系列肯定会榜上有名。

★美国软件公司 JELLY VIOSION 对在"梦工场"上移植"你不知道杰克"(YOU DON'T KNOW JACK)非常有兴趣。"你不知道杰克"是现在非常走红的电脑游戏。

★CLIMAX 专为"梦工场"设计的即时演算三维动作/冒险游戏已经开发了一段时间，在此之前，曾有消息称这是一个 RPG 游戏，但现在看来 CLIMAX 已有了改变。据说该游戏将会是"土星"版"DARK SAIVOR"的续集，预计将与"梦工场"同步发售。

★来自光荣的消息称，KOEI 正在为"梦工场"开发一个三维动作游戏，很奇怪是吧？另有消息称 KOEI 的冒险游戏"ENIGMA"也将在"梦工场"上找到新方向。

★"梦工场"的"哥吉拉"有了正式的名称，世嘉日前正式宣布"梦工场"版的哥吉拉游戏为"哥吉拉一族"。此外，来自 RED 的消息也证实了配合"梦工场"的"樱大战 3"已在开发之中。

★EPIC 已正式宣布将其开发的"UNREAL"引擎使用在"梦工场"上，这意味着今后"梦工场"将能够非常方便、高效地移植优秀的电脑游戏。"很明显，我们希望 UNREAL 引擎能够在'梦工场'上运行。"EPIC 的发言人表示："对我们来说这是莫大的荣幸。"

关于世嘉新主机 DREAMCAST 的系统分析

文/米奇·亮

编者按：本文转载自互联网中的"N64 研究所"，上期本刊特约记者 KEN 曾就此文章及关于 DREAMCAST 的热门话题展开分析。本期将原文登出(文章题目由编者所加)，以求尽量全面、详实的报导各方面对世嘉新主机的看法。同时提醒大家，在任何新主机或游戏推出之前，一切观点和言论都仅仅处在分析的层面，并没有盖棺论定，而所刊登的文章中的理论或观点并不代表本刊一定同意。

引子

此栏的原意是让读者知道 DREAMCAST 乃 32－bit 的主机，而非部分传媒所胡诌的 128－bit。虽此网页专门报导 N64 的消息，64 研究所也会刊载其他主机的资料。本栏的后半部分将探讨 DREAMCAST 系统汇流排的阔度从 64－bit 降格至 32－bit 对多边形性能造成的影响。

第一节：前言

High Performance(高性能)

300 万 polygon/sec 以上(每秒超过 300 万个多边形)

64チャンネルサウンドシステム：64－channel sound system(64 频道音源)Network

MODEM 内藏通信机能：built－in MODEM communication function(内置调制解调器作通讯之用)

ネットワークサーバ：Network Server(网路伺服器)(注：即网络服务器)

PDA(本体データセーブ，携带型液晶ゲーム机)：Portable Digital Assistant(Data Save for main unit，portable LCD gaming machine)

上述究竟漏了什么重要的资料？

SEGA 曾大字标明 MegaDrive 为 16－bit 的游戏系统，Saturn 则是拥有双 CPU 的 32－bit 次世代主机，至于 Dreamcast?断章取义的传媒竟错误报导 Dreamcast 为 128－bit 的超级主机！

从规格看来 Dreamcast 真的很强，但实际上 Dreamcast 只是一台 32－bit 的游戏系统，SEGA 有误导和隐瞒之嫌，但我们是绝对有权知道实情的，笔者将于稍后详述。

很多网址均有 Dreamcast 的正面报导，除硬体规格外，在此不再重复其他资料，笔者尝试从另一观点看 Dreamcast，本栏的报导大多是负面的，可能会引致部分读者不忿，敬请原谅！

这是完整的 Dreamcast 硬体规格(注：硬体即硬件)

CPU SH4：128－bit 图像引擎的 RISC CPU(200MHZ，360 MIPS，1.4GLOPS)

图像引擎：Power VR Second Generation(每秒 3 百万多边形)

音效引擎：Super－intelligent 音效处理器拥有 32－bit RISC CPU(64 频道 ADPCM)(注：频道即 PCM 音源的发声数)

主记忆体：16 megabytes(64Megabit SD－RAM×2)(注：记忆体即内存 RAM)

数据机(MODEM)：V34(33.6Kbps)(注：调制解调器)

作业系统：专用 Microsoft Windows CE 作业系统(注：作业系统即操作系统)

媒体：CD－ROM

CD 驱动器：最高 12 倍速

颜色：16.77 百万颜色(注：就是 16 兆色，24bit 颜色，即真彩色)

CG：凹凸贴图，雾化效果，半透明，mip 贴图，三线性过滤，防斜纹，环境贴图，镜子效果(注：解释一下这些效果，凹凸贴图：使明暗不同的贴图有凹凸的效果。雾化：除了表现雾的效果之外，另一个很重要的作用是使远处的多边形隐于雾中不可见，这样可以降低多边形的处理数目。半透明：使多边形有透明处理，"土星"所不具备的，PS 的强项。mip 贴图：以视点的远近不同给多边形不同的贴图，近处的贴图比远处的分辨率高，这样显得更清楚。三线性

过滤：从三个方向对贴图进行插值处理，极大地降低马赛克效果。防斜纹：对多边形的边缘进行插值计算，消除锯齿现象。环境贴图：背景不在是单纯的平面图形。镜子效果：物体有反光的效果，我们可以在“Sonic R”上看到这样的效果的 Sonic 头像）

资料保存：VMS 卡

其它：内置时钟

（资料来源：世嘉士星网）

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4550/news.htm

第二节：Hitachi SH－4 微处理器（上）

Dreamcast 采用 200MHz 的 Hitachi SH－4（SH7750）微处理器，每秒可处理三亿六千万个指令（360MIPS）或十四亿个单精度（single－precision）32－bit 浮点运算（注：浮点运算就是带小数点的乘法运算），位于美国的 Hitachi SH－4 网页没有明确指出该 CPU 是多少 bit，但位于台湾的 Hitachi 半导体网页却把 SH－4 纳入 64－bit CPU 之列。反而，美国的 Hitachi 网页高调指出下一代的 SH－5 微处理器是 64－bit 的。由此可立即得出结论：SEGA Dreamcast 不可能是部 128－bit 的游戏系统！

如何判断一部系统是多少 bit？相信很多人都搞不清所指的是什么。系统的 bit 数是什么？处理器的 bit 数是否必定和系统 bit 数相等？翻阅 Pentium MMX 的 techspec，Intel 谦称那只是颗 32－bit processor with 64－bit data bus’。纵使 P5 MMX 可作 80－bit 的浮点运算，最宽内部资料汇流排（internal data bus）更达 128－bit（注：汇流排即数据总线），那只是颗 32－bit 的核心（processor core）而已。基本上，现时主流的 CPU 皆归类于 32－bit CPU core。即是，一般整数运作（integeroperation）以 32－bit 为处理单位。无论核心处理何等迅速，指令（instruction）及数据（data）均来自处于 CPU 外的主记忆体（main memory），而主记忆体的指令和数据则来自较主记忆体缓慢得多的 CD－ROM、卡匣或如 MODEM 等周边器材。一编制性能除了取决于各处理器的速度外，还视乎系统资料汇流排（system data bus）的宽度（bus width in bits，即 CPU memory bus interface（记忆汇流排介面）和晶片外的 system data bus 的接脚数目），系统资料汇流排的运作频率（operating frequency，即 clock speed），和汇流排传输协定（bus transfer protocol）。综合以上三点，频宽（bandwidth，指的是资料传输速度）由此而来：

peak bandwidth（MB/sec）= bus width（bits）/8 × clock speed（MH z）

sustained（持续）bandwidth（MB/sec）= peak bandwidth × factor

where factor 0.3to0.8（效率视乎很多因素）

所谓系统的 bit 数是指系统汇流排的宽度（根据 Semiconductor Industry Association（SIA）的分类方式）。系统汇流排好比马路，愈宽的话交通量便愈大，整体速度也愈快。实际上，现时的人通常谈频宽，而非单谈 bit 数。SH－4 的主记忆体介面支援 8－bit，16－bit，32－bit，64－bit 的系统汇流排。换句话说，采用 SH－4 CPU 的可以是 8－bit，16－bit，32－bit 或 64－bit 的系统。用上 200MHz SH7750（SH－4）的 64－bit 系统的 peak bandwidth 可达 800MB/sec（100MHz system bus speed）。至于为何可以肯定 Dreamcast 乃 32－bit 游戏系统，请参阅第四节。

第三节：Hitachi SH－4 微处理器（下）

下图是 Hitachi SH－4 CPU 的内部结构，右上方（FPU）是内建 128－bit vector graphics engine（向量图像引擎）的浮点运算器（FPU，Floating Point Unit）。实际上，这是一个 SIMD（SingleInstruction，Multiple Data；单指令多数据）unit，和 Intel CPU 的 MMX unit 的功用相近，两者皆可统称为 vector processing unit。不过 Pentium MMX 的只有 64－bit 宽，每发放（issue）单一指令只可同时处理 4 组 bit 数据或 2 组 32－bit 数据。SH－4 的却达 8 组 16－bit 数据或 4 组 32－bit 数据，大大提高矩阵（matrix）积和运算的速度，最宜作 3D－rendering 中 front－end processing 的 geometry transformation（几何变换），即 rasterization 前所需的处理，后期工作（贴图，光源处理，特殊效果等）则交由 NEC Power VR2 图像处理晶片负责（注：向量图像：由几何曲线构成的图像，特点是无论怎么放大，都不会有马赛克；render：演算）。

Intel 从不强调 Pentium MMX 是颗 64－bit 的 CPU。SEGA 于发表会中宣称 Dreamcast 内建一枚拥有 128－bit 图像引擎的 SH－4 RISC CPU，却从不透露游戏系统实际上是多少 bit；毕竟大多数人只明白一些表面的数据，若然透露系统只是 32－bit（详见下一节），纵使 Dreamcast 的影音功能有多出色，整体震撼力必然剧降。

“128－bit SEGA 新主机只卖三万日元！必买啊！”

“32bit！那 N64 不已是 64－bit 主机吗？干嘛还造 32bit？”

虽然 SEGA 的公布并非失实，但亦非事实之全部，所使的技俩有误导之嫌，难怪不少传媒误解为“CPU：Hitachi 128 bit RISC Processor SH4”。为了利益着想，SEGA 没有澄清的意图，即使真的闹了起来（会吗？），SEGA 可以大言不惭地说：“128－bit？我想这只是你们误解了，我们没有这样说过啊！”

第四节：揭开 Dreamcast 乃 32－bit 系统的真相

前节提及有人混淆了 128－bit 系统和内建 128－bit 向量图像引擎的 CPU 的分别。根据 SemiconductorIndustry Association（SIA）的分类，系统的 bit 数是指系统资料汇流排（system data bus）的宽度。Hitachi 的 SH－4 网页指出，采用 SH－4 的系统可以是 8－bit，16－bit，32－bit 或 64－bit。那么 Dreamcast 究竟是否 64－bit 呢？虽官方不便说明，其实 Dreamcast 只是一部 32－bit 的游戏系统而已，为何不是 64－bit 呢？官方公布的主记忆体（main memory）是由两枚 64Mbit 的 SDRAM（同步动态记忆体）所组成，即合共 16MB。很多人均以为是 1Mword（字元位址）× 64bit（data I/O pin 的数目，即每次资料存取的阔度）× 2 颗，并联起来便有 128－bit 阔，这是不可能的：其一，SH－4 只有 64 只 data I/O 接脚，即最高只能支援 64－bit 的外部汇流排，因此 system data bus 不可能达 128－bit 阔。有些人更从“SDRAM：64Mbit × 2”错误推断 Dreamcast 乃 128－bit 主机哩（注：字元位址就是内存地址，即数据在内存中的位置）！亦有人以为每颗 SDRAM 的 organization（组织）为 2Mword × 32bit，两颗并联起来便有 64bit 阔。但各大记忆体生产商均没有 32bit 阔的 64Mbit SDRAM 的资料，包括 SEGA 的盟友 Hitachi 和 NEC。莫说大量生产（mass production），连样本（sample）甚至是 press release 也欠奉！以现时的技术，64Mbit 可以是 16M × 4，8M × 8，极其量也只是 4M × 16。16－bit 阔的 64Mbit SDRAM 要到本年第三季才开始量产。现时 64MB 的 168－pin DIMM 大多是由八颗 8M × 8 SDRAM 组成的，4M × 16 的 64Mbit SDRAM 晶片还未用得着（注：press release：预计发行；我们现在买电脑时可以观察一下内存条，用内存容量除以条子上的芯片数目，就知道一片是多少容量了）。即使是较 64Mbit SDRAM 迟投产的 128Mbit chip 也只是 8bit 或 16bit 阔，根据趋势，32bit 宽的晶片未能赶及于 2000 年前投产。Dreamcast 只用上两颗 4－Mword × 16－bit 的 64Mbit SDRAM，驳上系统汇流排后，成为一台只有 32－bit 的游戏系统。SDRAM 拥有多 data I/O pins 的好处在于能节省线路版（PCB）面积和层数（number of layers），降低成本，减少元件（components）之间的干扰，使系统可于更高时脉下正常运作。当 Dreamcast 于 98 年第三季投产时，供应中的 SDRAM 只限于 16Mbit 及 64bit，而最多 data I/O pins 的组织也只限于 1M × 16 或 4M × 16。若采用 8 颗 1M × 16，以每 4 颗并联为一组（即 1－Mword × 64－bit × 2－bank）的话，Dreamcast 则为 64－bit 的系统，但系统汇流排可能要被迫于调低时脉（clock speed）才可稳定操作，比起用两颗 4M × 16 SDRAM 的实际增益不大（注：I/O input and output 即输入和输出；时脉：时钟周期）。解决方法如下：

（1）主记忆体增至 32MB，即使用四颗 4M × 16 的 64Mbit SDRAM，并联起来便可使系统汇流排增阔至 64－bit，以批发价每颗 US $ 15 计算，成本将上涨三十多美元，较原来成本多出 10－15％。

（2）使用 32－bit 宽的 SGRAM（同步图像记忆体），可惜价钱高昂：2MB（256k × 32）SGRAM 的批发价为 US $ 13，16MB 的成本为 US $ 104，太昂贵了！而且 SGRAM 是专为图像处理而设计，作为主记忆体实在不太恰当。32MB SDRAM 的成本只须 US $ 60，因此使用四

颗 4M×16 SDRAM 比用 SGRAM 划算，配备更多主记忆体亦有助增长主机的寿命(注:8月6日中关村 32M SDRAM 价格是 240 元人民币,想想看是多少美元？成本价又如何呢？所以说 32M $60 是不可靠的,我们可以怀疑上面的其它价格都是不可靠的)。预料 SONY 下一代主机 Playstation 2 和任天堂的 N2000 将内置更多记忆体,拥有更阔的汇流排和更高的资料传输速度。只用上两颗 64Mbit SDRAM 的 Dreamcast 注定是一部 32-bit 的系统，读者可能会问：32-bit 又有何相干呢？影响最大的莫过于为人瞩目的多边形性能：每秒三百万的多边形性能原来是个梦！

第五节：只达预期一半的多边形性能(上)

有人以为若在一般电视机上看，每秒三百万个多边形和五百万个多边形的效果是没啥分别的。NTSC 制式电视的 refresh rate 只有 60Hz(每秒 60 格)，因此不论游戏机的显示机能有多强，上限是每秒六十帧(60 frames/sec)，一般电视机亦不能清楚显示解像度高于 640×480 的画面，更高的解像模式需配合非主流的 HDTV (High Definition TV)(注：refresh rate：刷新速度，即每秒钟画面更新多少次)。实际上，以每格 1/60 秒计算，3M polygons/sec 等于每次(格)处理 50000 个多边形而已，这并不表示画面内同时显示这个数目的多边形：被遮蔽的多边形也需占用 SH-4 CPU 的运算资源的，本栏的第三节曾经提及过 SH-4 CPU 于 3D rendering 管道中是负责几何座标转换(geometrytransformation)等前期处理，后期处理则交由 NEC/VideoLogic 的 Power VR2 图像晶片负责，于同一 3D scene 内，所有多边形皆需经过几何座标转换以算出下一帧里各多边形的相对位置：有些全个显示于画面上，有些被完全被遮蔽，有些则部分被遮蔽，不论遮蔽与否，所有同一 3Dscene 里的多边形于前期处理中均需占用 SH-4 CPU 的运算资源，于整个 3D rendering 管道中，性能(polygon/sec)视乎最慢那部分(即樽颈)的运作速度。3M polygons/sec 的性能只能造到少于 50000 个多边形同时显示的画面，即使是 640×480 的解像度，3D scene 内仍有大量空间摆放 3D 物件的(注：樽颈即国内说的"瓶颈"，就是指系统中限制各个设备发挥最大效能的现象)。

饭野氏于"D 之食卓 2(D2)"的早期发表中曾说，要造出具真实感的主角需 2000 个多边形，敌方角色在省略下也需 1000 个多边形，若同时有三个敌人加上主角便需 5000 个多边形，其他如下雪，霞气，弹花和溅血等效果也需 5000 个多边形，加上背景最少亦要 20000 个多边形，基本上 3Dscene 内需 30000 个多边形，以每秒三十格的显示模式计算，主机必须能于一秒内处理九十万个多边形。

若以更流畅的每秒六十格模式计算，多边形处理能力需达 1.8M polygons/sec，根据 Dreamcast 的硬件规格，每秒处理三百万个多边形是不成问题的，为何饭野氏的估计如此保守？莫非 Dreamcast 的真正性能较预期为低？第四节说过 Dreamcast 将内置两颗 64Mbit 的 SDRAM，合共 16MB，每颗 SDRAM8 将是 16-bit 阔，令原本可支援 64-bit SIMD FPU 的向量图像引擎，64-bit 的外部汇流排(external bus)现只接驳上一条 32-bit 的系统汇流排，系统降格为 32-bit 对性能又有什么影响？每秒三百万个多边形还可实现吗？

第六节：只达预期一半的多边形性能(下)

Hitachi 的官方网页指出 SH7750(SH-4)的三维处理机能是每秒五百万个多边形，4×4 矩阵(matrix)积乘运算的性能达 1.4GFLOPS(每秒十四亿个单精度浮点运算)，Hitachi 的计算方法是以 lx4 向量(vector)和 4×4 矩阵的积乘运算原本需二十八个时周(clock cycle)再减至四个时周为基础的，故此在 200MHz 的运作时脉下 SH-4 的浮点运算能力达 1.4GFLOPS(=200828/4)，Hitachi 在网页中强调 1.4GFLOPSJ RXJ 4×4 矩阵(matrix)积乘运算的性能。

实际上，SH-4 的浮点运算性能只有 0.8GFLOPS = 800 MFLOPS = 200(时脉，MH z)×4(每次 4 个 32-bit 浮点数据)而已，这是美国 AMD 半导体公司采用的计算方法，事缘 AMD-K6 2 内建一个和 SH-4 128-bit 图像处理引擎相似的 FPU，两者皆以提升三维图像机能(用 32-bit rendering)为卖点，每时周内可完成四个浮点运算，333MH z 的 AMD-K6 2 的浮点运算性能为 1.333 GFLOPS，200MH z 的 SH-4 又怎能输出 1.4GFLOPS 的超强马力？SH-4 CPU 是负责多边形的前期处理的，前期处理并非单由积乘运算组成，也涉及不少一般整数运作(integer operation)，逻辑运算和一般非矩阵积乘运算的浮点处理。

因此，坊间(注：外界)说 SH-4 的浮点运算机能是 400MHz Pentium Ⅱ (0.4GFLOPS)的三倍半是错误的，因 Intel 的计法是以 80-bit 浮点数据为单位的，此例是想指出 Hitachi SH-4 那 1.4GFLOPS 的数据并不是比较性能的良好指标，对用家来说多边形处理能力较一切技术数据重要(注：解释一下，80bit 的浮点运算只有在科学工作中才用得上，玩游戏则不必，但这样解释并不代表 Intel 的 CPU 浮点运算不行了，事实上 Intel 的浮点运算是最快的)。Dreamcast 的三维处理能力可达每秒五百万个多边形吗？

为了要美化 SH-4 的多边形性能数据，先假设 Hitachi 是诚实的——5M polygons/sec，纵使 SH-4 的 FPU 性能只达 0.8GFLOPS 而已，究竟 FPU 的性能和汇流排速度又可有关系呢？FPU 的运作速度视乎数据的载入(load)及写出(store)速度，连接快取记忆体(cache，内建的第一层快取记忆体称为 L1 cache)和 FPU 的内部汇流排的阔度是 64bit×2，数据传输速度达 3.2 GB/sec(200M×128/8)，于此数据传输极速下运作 FPU 才可输出 1.4GFLOPS 的马力。可是，极速运作只会在 L1 cache hit(命中)的情况下才发生，否则便要从慢许多的主记忆体(采用 64-bit 外部系统汇流排时最高传输速度为 0.8 GB/sec)读取(1.read，2.reload after write-back)或写回(1.write-back ondirty，2.write-through)数据，持续传输速度一般只达 L1 cache hit 时的 1/16 至 1/2(注：cache 高速缓存 L1 是内部缓存，做在 CPU 内部，L2 在外部，两者速度相差很多。hit：缓存的命中，即 CPU 所需的数据正好在缓存里)。

Hitachi SH-4 的网页没有说明每秒五百万个多边形处理能力的运作环境状况(environmentalconditions)。SH-4 内建 16kB L1 D-cache(第一层数据快取记忆体，以下略称为 L1 cache，I-cache 不在讨论之列，因此不会混淆)，这不可能是以 100%L1 cache hit 的最高性能计算的，否则持续性能(sustained performance)将少得可怜(少于八分一，因 FPU 至 L1 cache 那段内部汇流排的频宽为 3.2GB/sec，采用 32-bit 系统汇流排时的系统汇流排频宽只有 256MB/sec)，多边形处理能力必会低于 1M polygons/sec。

因此，5M polygons/sec 的性能以 100%L1 cache hit 为基础是不能成立的。L1 cache 的容量是影响命中率的其中一项重要因素(也视乎 block size 和 memory access pattern 等)，愈大容量的 L1 cache 命中率也较高，减少从较慢的主记忆体读写的机会，整体运作速度亦会提高。因成本和技术的问题，L1 cache 容量一般很小，究竟 SH-4 L1 cache hit rate 有多少？这不是用纸和笔可以计算出来的，但笔者会略谈多边形和记忆体的关系。

多边形各顶点以 1×4 vector(向量)表示，即占用 32-bit×4 = 16byte 的储存，若以最悭位(最省频宽)的 triangle mesh(三角网——每个新顶点和 list 的前两个顶点可定义一个新的三角形)——来表达多边形的话，16kB L1 D-cache 最多只能储存 1000 个多边形顶点(vertex)的几何数据，Triangle mesh 又称 triangle strip(三角条)，这是 Power VR2 支援的多边形表达方式，N 个顶点可表达(N-2)和三角形，若 N 是颇大的话(1000)，16kB L1 D-cache 便可储存 1000 个多边形的几何数据，实际数量当然少很多，因 D-cache 不可能完全用作储存多边形数据的，三维处理也牵涉大量 integer operations 啊！而且多边形的几何资料有很多表达方式，triangle mesh 只是节省频宽的一例。

用 mesh model 计算的目的也是要美化 SH-4 的多边形性能数据，否则会偏离得很难看。若以每秒 3M polygons/sec，即 50000 个多边形(每秒 60 格)计算，L1 cache hit rate 是很低的，Cache hit rate 视乎 memory access pattern，千万不要和运行一般应用软件(applicationsoftware)的个人电脑 CPU 的 L1 cache hit rate 相比(可达

80－90％），多边形运算虽然经常存取同一组的多边形几何数据：假设同一 3D scene 内有 50000 个多边形，很可能往后处理的 60 格（1秒）也是存取同一组的多边形，即 50000x16＝800kB 的多边形几何数据（给 PowerVR2 的属性数据是另一回事），但刚载入的多边形数据又会 overwrite 之前载入的多边形数据（1000：50000＝1：50），因此 L1 cache 的作用只是主记忆体 SDRAM burst transfer（爆发性传输）的缓冲区而已，那转换坐标的 4x4 transform matrix 假设是一直待在 CPU 内的，目的也是美化数据。根据 Hitachi 100MH z SDRAM 的技术资料（和 Dreamcast 用的 64Mbit SDRAM 的技术相若，只不过是密度和组织的分别），Hitachi 100MHz 的 SDRAM（以下略称为 SDRAM）支援 8－burst 爆发性传输模式（full page burst 用不着），在有效率的运作下：

1. 各多边形顶点数据只会于每 frame（每次处理）内从主记忆体 load 最多一次。

2.store 亦是最多一次，因此 load：store＝1：1

3.L1 cache miss（失误）时系统汇流排以最高传输率传送资料，载入时由 main memory 经 L1 cache 输送至 FPU，写出时则以相反路径。

4. 所有多边形的几何数据均在主记忆体（SDRAM）内而不需从 CD－ROM 或 CD－ROM buffer（缓冲）读取。

5.Power VR2 图像晶片所需的属性数据（attribute information，如材质，透光度，反射度等）的存取所需的数据传输不会和 SH－4 CPU 所需的多边形几何数据竞争频宽。

6.SH－4 完成多边形前期处理工序后以最高速度把数据交往 PowerVR2 作进一步处理。最高性能是基于 800MB/sec 的系统汇流排传输速度。根据 Hitachi 100MHz SDRAM 的技术资料，当使用最高效能的 burst length＝8 模式时（full page burst 用不着），burst read 8 cycles 需 13 clock cycles，burst write 8 cycles 需 10clock cycles，read 和 write 之间需 2 cycle 间隔，撇下影响不大的 precharge/refresh cycles 不计，efficiency＝（8＋8）/（13＋10＋2）＝0.64，800MB/sec 的系统汇流排只是最高传输速度，sustained（持续）transfer rate 是 800×0.64（efficiency）＝512MB/sec，因此持续性能是 512/800×5M－3.2M polygons/sec，这是美化了的数据，就取 SEGA 公布的三百万吧！问题是，Dreamcast 的三维处理能力可达每秒三百万个多边形吗？800MB/sec 的系统汇流排最高传输速度是基于 64－bit，100MHz system bus 的，但正如第四节所说，虽然建有 SH－4 的系统可以是 64－bit，Dreamcast 的系统汇流排只有 32－bit 阔，故此最高传输速度只得 400MB/sec，sustainedtransfer rate 只达 400×0.64（efficiency）＝256MB/sec，因此持续性能只有 256/800×5M＝1.6M polygons/sec，是 SEGA 公布的一半而已！强劲的多边形性能是 Dreamcast 的一大卖点，每秒百多万个多边形虽算十分强劲，但始终比预期差了一大截！

九月新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
在风之丘公园	风の丘公园にて	TECHNO	AVG	恋爱小说	9月3日
每日星期猫	每日猫曜日	BANDAI	SLG	育成	9月3日
神秘的牵挂～抖动的思念～	MYSTIC MIND～揺れる想い～	每日 COMMUNICATIONS	SLG	2CD、恋爱	9月3日
暂无中文译名	どきどきポやっちお	KING RECORD	不详		9月10日
我的宝宝又哭又闹·女儿的双六成长记	きまぐれマイベイビィ·娘のスゴロク成长记	AXELA	TAB	育成双六	9月10日
赛马和声	カクテル ハーモニー	ASTROL	SLG		9月10日
怒首领蜂	怒首领蜂	ATLUS	STG		9月10日
诞生 21	DEBUT 21	NEC	SLG	育成	9月10日
封神演义	封神演义	KOEI	S·RPG		9月10日
海豚之梦	ドルフィンズ ドリーム	KONAMI	A·AVG	动作冒险	9月10日
忧郁击碎者的闪光·明日的笑颜	ブルーブレイカーバースト·笑颜の明日に	HUMAN	RPG		9月10日
GUBBLE	GUBBLE	ASCII	ACT		9月17日
骑士与美女	ナイト＆ベイビー	TAMSOFT	RPG	通信 RPG	9月17日
旋转尾巴	スピンテイル	BANDAI	3D·ACT		9月17日
山顶极速 2	峠 MAX 2	ATLUS	RAC		9月17日
苍狼与白雌鹿·元朝秘史	苍き狼と与白き牝鹿·元朝秘史	KOEI	SLG		9月17日
暂无中文译名	ビシバシスペシャル	KONAMI	ETC	聚会	9月17日
S·RPG 制作	シミュレーション RPG ツクール	ASCII	ETC		9月17日
兰未的大江户双六·庆应游击队外传	兰未ちゃんの大江户すごろく·庆应游击队外传	VICTOR	TAB	立体黑心双六	9月17日
U.P.P.	U.P.P.	PANTHER SOFTWARE	不详		9月17日
极速驾驶 3	オーバードライビン 3	EA SQUARE	RAC		9月23日
将棋王	将棋王	童	TAB		9月23日
织田信长传	织田信长传	KOEI	S·RPG		9月23日
三国志 2	三国志 2	KOEI	SLG		9月23日
桔酒醇香	DESTREGA	KOEI	3D－FTG		9月23日
火与刃·破坏者	BLAZE & BLADE·BUSTERS	T&E SOFT	RPG		9月23日
第五元素	フィフスエレメント（FIFTH ELEMENT）	HUDSON	3D－ACT		9月23日
绝妙的杀手	スレイヤーズわんだほ～	BANPRESTO	RPG		9月23日
蹦蹦跳跳组·神气十足的数字	つんつん组·すうぢでぷにぷに	讲谈社	PUZ	新世代 PUZ	9月23日
上海·真的武勇	上海·真的武勇	SUNSOFT	PUZ		9月23日
纳姆科名作集 2	ナムコアンソロヂー 2	NAMCO	ETC	合集	9月23日
星球大战·隐蔽平台的王者	スター ウォーズ·マスターズ オブ テラス カシ	BPS	3D－FTG		9月23日
卡普空世代～第2集 魔界与骑士	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と骑士	CAPCOM	ACT	早期 ACT 合集	9月23日
纷乱的星光·恋爱候补生	スターライトスランブル·恋爱候补生	KSS	SLG		9月23日
豪华亿万长者游戏 2	DX 亿万长者ゲーム 2	TAKARA	BOG	卡牌	9月23日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG		9月17日
S·RPG 制作	シミュレーション RPG ツクール	ASCII	ETC		9月17日
卡普空世代～第2集 魔界与骑士	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と骑士	CAPCOM	ACT	早期 ACT 合集	9月23日
机动战舰抚子·三年的空虚	机动战舰ナデシコ·THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	AVG	2CD	9月23日
光明力量 3·剧本 3～冰壁的邪神宫	シャイニング フォース 3·シナリオ 3～冰壁の邪神宫	SEGA	S·RPG		9月23日
樱通信～重改记忆～	樱通信～REMAKING MEMORIES～	MEDIA GALLOP	AVG		9月23日
暂无中文译名	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	BANDAI	SLG	育成	9月23日



本月“中国电玩榜”统计时间为98年7月15日~8月7日，这期间共收到有效选票1158票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜(本榜包括SS、PS、N64)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	300
2	2	樱大战2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	222
3	4	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	213
4	3	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	204
5	6	'97格斗之王 (SS、SNK、FTG)	163
6	7	铁拳3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	160
7	5	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	139
8	10	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	79
9	8	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	61
10	9	光明力量Ⅲ 剧本2·猎物是神子 (SS、SONIC、RPG)	59

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
勇敢的剑士·武藏传 (PS、SQUARE、A·RPG、7.16)	393083(393083)
XI(sāi) (PS、SCEI、PUZ、98.6.18)	243615(375430)
双重计划 (PS、SCEI、AVG、6.25)	225197(225197)
爆走!彩绘卡车传说·男一匹梦街道 (PS、HUMAN、RAC、6.25)	214894(214894)
世界足球实况·胜利十一人3~法国世界杯98(PS、KONAMI、SPG、98.5.28)	192208(659826)
联合职业足球·J联盟的领队目标是世界 (PS、ACCELER、SLG、98.6.18)	110111(202715)
皇族杀手 (PS、角川书店、RPG、6.25)	80357(80357)
FIFA足球98·通向世界杯之路 (PS、EA、SPG、98.5.14)	72664(429728)
F-ZERO X (N64、NINTENDO、RAC、7.14)	56457(56457)
幻影之塔 (PS、FROM SOFTWARE、RPG、6.25)	56349(56349)

次世代家用机游戏累计排行榜(本榜包括SS、PS、N64)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	4532
2	3	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	2906
3	2	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	2901
4	4	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1881
5	6	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	1527
6	8	樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1400
7	6	'97格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1357
8	7	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	1259
9	10	铁拳3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	1205
10	9	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神 (SS、SONIC、RPG)	1196

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	5656
樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	3689
皇家骑士团2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	2229
生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	1946
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	1860
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	1738
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	1489
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	1299
GT赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	1183
铁拳3 (PS、NAMCO、3D-FTG、98.3.26)	1151

次世代以前家用机游戏当月排行榜(本榜包括FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	162
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	137
3	4	三国志2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	132
4	3	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASIYA、S·RPG)	151
5	5	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	129
5	6	第二次超级机器人大战G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	100
7	7	热斗'96格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	100
8	8	吞食天地2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	98
9	9	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	69
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	45

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想8 (PS、SQUARE、RPG、未定)	4415
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG、未定)	2624
塞尔达传说64·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定98年秋)	1272
燃烧战车·团结 (PS、KONAMI、ACT、预定98.9.3)	1092
皇家骑士团3 (N64、QUEST、S·RPG、预定98年秋)	1018
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	663
MOTHER 3 (N64的64DD专用、NINTENDO、RPG、未定)	641
D之食桌2 (DC、WARP、AVG、预定98年冬)	620
心跳纪念品2(暂称) (PS、KONAMI、SLG、未定)	583
真爱物语2 (PS、KONAMI、SLG、预定12月10日)	429

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2462
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	1676
3	3	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	1610
4	4	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	1569
5	5	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	1284
6	6	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	1204
7	7	热斗·'96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	1155
8	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	926
9	9	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	827
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	721

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	30099
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	17084
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	14776
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	10680
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	9070
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	8451
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	8249
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	8203
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	7546
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	7248

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	293
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	155
3	4	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	138
4	3	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	126
5	6	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	120
6	5	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	112
7	9	合金弹头 2 (NEO·GEO、SNK、STG)	66
8	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	61
9	8	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	54
10	10	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	44

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	69354
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	51098
VR 射手 2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	46686
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	30018
世嘉拉力锦标赛 2 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM3、RAC)	22175
街头霸王 EX 2 (SYSTEM 11、CAPCOM、FTG)	18892
梦游美国 2 (MODEL 3·STEP 2、SEGA AM2、RAC)	15674
千钧一发 2 (SYSTEM 12、NAMCO、光枪)	15123
格斗之蛇 2 (MODEL 3·STEP 2、SEGA AM2、3D-FTG)	13017
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	12968

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	4334
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	2059
3	3	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1509
4	4	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1359
5	5	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	1247
6	7	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1089
7	6	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1037
8	8	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	814
9	9	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	725
10	10	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	564

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
MISSION:IMPOSSIBLE (N64、INFOGRAMES、ACT)
NFL XTREME (PS、SCE OF AMERICA、SPG)
BANJO AND KAZOOIE 的大冒险 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
真人快打 4 (PS、MIDWAY、FTG)
GRAND THEFT AUTO (PS、ALLIANCE、ACT)
真人快打 4 (N64、MIDWAY、FTG)
铁拳 3 (PS、NAMCO HOMETEK、3D-FTG)
RAOD RASH 3D (PS、EA、RAC)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
FIFA 足球 98·通向世界杯之路 (PS、EA、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 7 月 24 日的 501 号~8 月 14 日的 504 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 6 月 22 日~98 年 7 月 19 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 6 月 25 日~7 月 22 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 7 月 16 日~7 月 22 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××× 游戏当月排行榜

1、______

2、______

3、______

4、______

5、______

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名:　　性别:　　年龄:　　玩龄:　　现有机种:

职业:学生　　身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号　　邮编:1000××

“中国电玩榜”年底 30000 元大出血！

为鸣谢积极参与“中国电玩榜”的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名

各奖次世代主机一台

二等奖　10 名

各奖 GAME BOY 一台

三等奖　100 名

各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　200 名

各奖价值 80 元的精美礼物

今年奖品的详细情况如上，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意“中国电玩榜”动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从 7 月 15 日到 8 月 7 日，总共收到有效选票 1158 张。玩友们所选出的游戏总共 420 种，其中包括：

- ARC 游戏 58 种，计 1360 票；
- SS 游戏 89 种，计 1033 票；
- PS 游戏 78 种，计 1354 票；
- FC 游戏 53 种，计 352 票；
- MD 游戏 64 种，计 595 票；
- SFC 游戏 33 种，计 115 票；
- GB 游戏 40 种，计 498 票；
- N64 游戏 5 种，计 8 票；

总票数合计 5315 票。

本季度（第三季度）“中国电玩榜”的计票从 5 月 17 日到 8 月 7 日，总共收到有效选票 5981 张。玩友们所选出的游戏总共 857 种，其中包括：

- ARC 游戏 115 种，计 6928 票；
- SS 游戏 174 种，计 5356 票；
- PS 游戏 157 种，计 6428 票；
- FC 游戏 112 种，计 1751 票；
- MD 游戏 127 种，计 3287 票；
- SFC 游戏 72 种，计 683 票；
- GB 游戏 87 种，计 2399 票；
- N64 游戏 13 种，计 50 票；

总票数合计 26882 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“光明力量 3(SS)”，我们则无法判断是“光明力量 3”中的哪一款，应填写“光明力量 3・王都的巨神(SS)”或“光明力量 3・猎物是神子(SS)“。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

江苏南京	伊翼	宁夏银川	孙泉	湖北黄实	刘超	安徽南陵	陶子泉	河北秦皇岛	杨彬
山东济南	王珏	广东龙川	周艺勇	山东乳山	高永莉	河南新乡	李跃庭	湖北武汉	王纬
齐齐哈尔	王海	安徽贵池	周静	广州越秀	罗斌	杭州商教新	陈峰	北京石景山	尤玉芳
湖北枝城	刘雷	上海闸北	楼巍	贵州清镇	雷鸣	江苏邗江	梁瀚	北京怀柔	吴岩
浙江温州	陈章	广西北海	詹明	云南景谷	杨锦华	云南宣威	李玺丰	湖北武汉	肖威
北京崇文	郭凯	四川都江堰	张维	甘肃兰州	李若凡	广东惠东	陈松熹	辽宁鞍山	于林
广州海珠	丘向明	吉林梅河口	康景伟	福建厦门	黄云鹏	天津大港	井广均	辽宁沈阳	李鸿操
广西柳州	罗宜	浙江杭州	曹恺	上海浦东	李鹏飞	北京朝阳	张聃	广西合山	蒙维维
江苏金坛	丁亮	辽宁沈阳	毛飞	浙江桐庐	胡鹏飞	广东广州	王业欣	广东开平	伍伟文
辽宁大连	茅诚	广东江门	李国叔	湖南湘潭	刘晓冬	山西榆次	李烽	上海南市	吕天恩

特稿



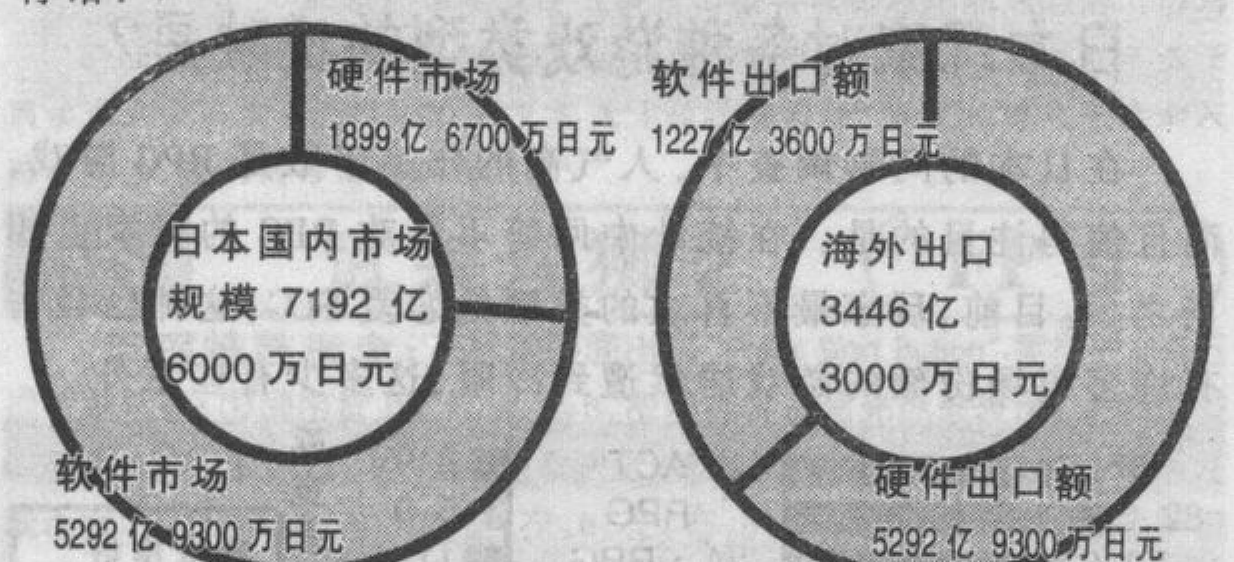
日本游戏业界全新接触

编译/张凌志 PERFECT

游戏业界能够左右日本的经济!?

一旦说起“游戏和钱”这一话题，就不能不提到现在游戏业界的市场规模。现在的业界在1年中有多少钱在流动着呢？为了对此加以计算，我们就有必要了解一年中游戏软件和硬件的全部销售额。

下图如实地表示出了这些数值（根据《97年CESA游戏白皮书》96年1月1日至12月31日的调查）。左、右图分别是日本国内以及日本向国外出口的销售量总计。也就是说日本家用游戏机产业加上出口额在一年间的资金流动已经非常轻易地超过了万亿日元。这是一笔怎样的数额呢？有点儿难以想象吧？著名的东京穹顶体育馆的总工费约600亿日元，而游戏业界一年中的流动资金大约能修18个这样的体育馆！



街机游戏的市场规模是?

那么另一方面，街机游戏的市场规模呢？根据97年度版《娱乐产业界实体调查》，从97年1月到97年12月的街机收入（街机厅中顾客投币的金额）为6423亿日元，虽然相比家用游戏机市场稍低，但较前一年的收入也增长了2.9%。这表明街机市场具有不可小视的潜力。

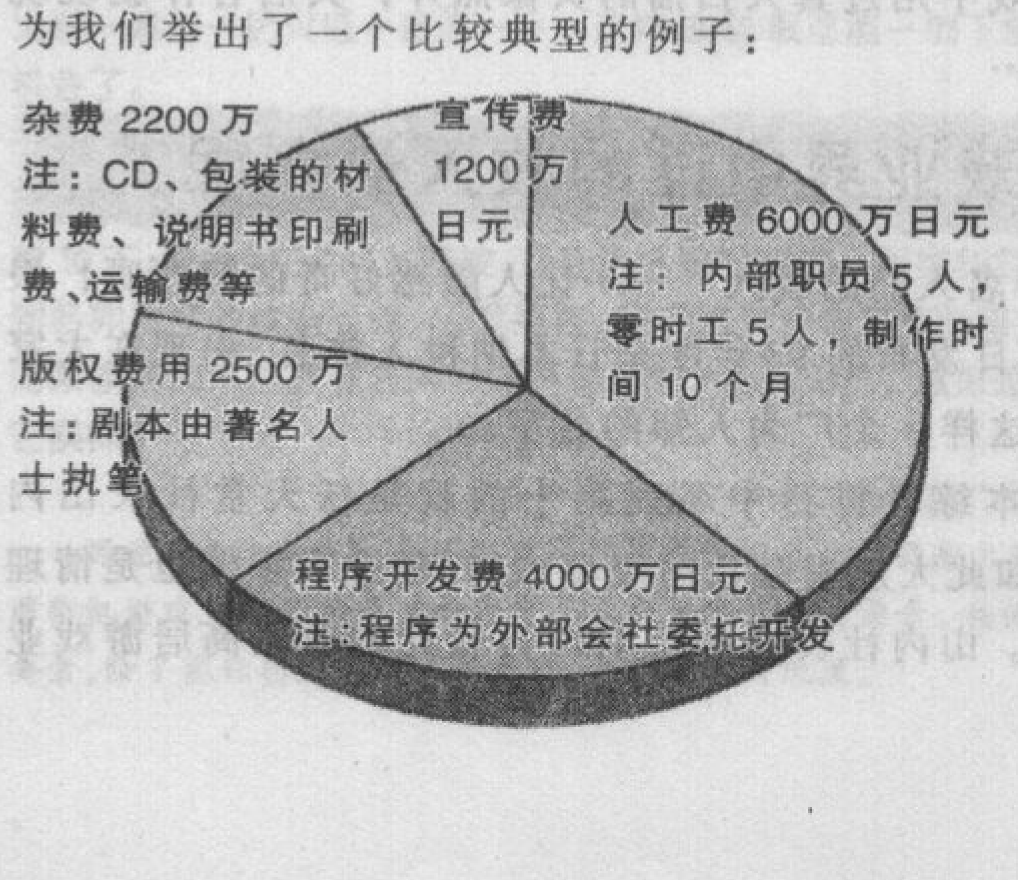

▶街机市场总规模为6423亿日元！

家用游戏机各机种的累计销售额是?

机种	累计销售额	机种	累计销售额
FC	3509亿日元	MD	704亿日元
GB	780亿日元	MD—CD	175亿日元
SFC	4683亿日元	SS	1640亿日元
VB	18亿日元	GG	347亿日元
N64	606亿日元	PC—E(卡带)	916亿日元
SG—100	45亿日元	PC—E(CD—COM)	979亿日元
MARK Ⅲ	75亿日元	PC—FX	138亿日元
MASTER SYSTEM	252亿日元	PS	2601亿日元

游戏软件到底制作费被如何分配呢?

开发费中的最大份额是人工费，比如聚集20个每月工资40万日元的人用10个月制作一款软件，于是8000万日元首先就被花掉了。虽然将程序设计交给专门会社负责可以降低开支，但其支出也仍是仅次于人工费。而由专业人士负责的剧本和音乐等工作，还要支付批发价×销售量×3~4%的版权费用。当然，如果邀请业界名人制作的话，这笔费用还会更高（诸如坂本龙一，堀井雄二等大腕）。最后再除去宣传费和空白CD的材料费才是游戏会社的最终收益！下图为我们举出了一个比较典型的例子：



某游戏的开发费分配：定价6800日元（批发价格4420日元），初期销售量20万份。开发费总计1亿5900万日元。

什么游戏的电视广告投资最大呢？

当今的游戏业中已经越来越广泛地采用了电视广告。电视广告如游戏本身一样也有着各种类型，有重在介绍游戏内容的，也有重在渲染作品形象的。那么各种电视广告的投入如何呢？

“FF Ⅶ”的电视广告由于主要由游戏画面构成，相比请演员出演的电视广告可以说是低预算的制作（这倒不大像史克威尔的一贯风格）。与此相反的电视广告——CAPCOM的“生物危机 2”的电视广告中，则动用了好莱坞的著名电影导演与演员组成的豪华阵容，成为游戏业界历史上首屈一指的豪华大作。这一广告公开了的制作费用为1亿 5000万日元！相当于一部日本本国电影的平均制作费用！



▶采用了特殊技术和装置，如电影般的豪华电视广告。约一亿 5000 万日元。



◀虽然作为电视广告，其制作费用并不算高，但支付给电视台的播出费用却是惊人的。约一亿日元。

如果想成为体育运动队的赞助商？

最近的职业体育运动队中，高挂游戏厂商名号的也逐渐增多了。各家游戏厂商为之投入了多少资金呢？

例如万岱和任天堂分别在横浜弗留吉尔斯和京都紫桑加的队服背后留下了自己的大名。如果厂商想做到这一点至少也要投入 1～2亿日元，而且随着球队人气度的攀升，这笔费用还会飞速上涨！

由于今年日本队闯入了世界杯，于是冠以“J联盟”和“世界杯”头衔的足球游戏便纷纷上马，这种情况下厂商当然要向J联盟之类的版权所有人支付费用，那么这笔钱有多少呢？

如果是J联盟，则其关联商品总销售额的 3～6%要用来支付版权费用，而如果在游戏中使用球员照片和比赛照片的话，价格还要高上许多！难怪 KONAMI 只在 PS 上的第一款足球游戏中用过真人扫描的头像照片，其后各作就统统割爱了……

游戏业界中谁的收入最多呢？

“业界名人们的收入”——让人颇感好奇的问题呀！根据 5月 18 日发布的 97 年度全日本纳税人排名，出现在大家眼前的是这样一个广为人知的名字。

全日本综合排行中名列第十的就是任天堂社长山内溥。身为如此大规模会社的统率人物，赚这么多钱也是情理之中的事。山内社长以 7亿 4719万日元的收入高居游戏业界的第一位。但是其收入越高交纳的所得税比例也就越高。想一想自己一半的收入都要交税……

另外，第二名、第三名分别是年收入 2亿 3801 万日元的菌部博之与年收入 8772 万日元的堀井雄二。不过就算把这两位制作人的年收入相加也没有山内溥的一半多！

日本游戏书籍的市场规模有多大？

最近与游戏有关的书籍都在大量的出版着。不仅仅是攻略本，设定集和基于游戏情节的小说系列也异军突起，正在形成一个独立的市场。日本 98 上半年畅销书目的 20 强中就有 6 本为游戏相关书籍，而平均一年中发行的游戏书籍也达到了 1500种之多！

另外，根据某游戏相关书籍出版社营业部长透露的情报称，日本游戏攻略本的市场在 1 年间销售金额高达 300 亿日元！

PS、SS、任天堂在电视广告中的形象有何不同？

任天堂——老字号的余裕

简单展示游戏画面的相当传统化的电视广告，这充分展现了任天堂对于 64 位机画面质量的自信，甚至可以说是对自身企业实力的一种夸耀。另外，在电视广告中也确实能够感受到那种任天堂特有的想象力和单纯的趣味感！

SEGA——男人味 Power full!

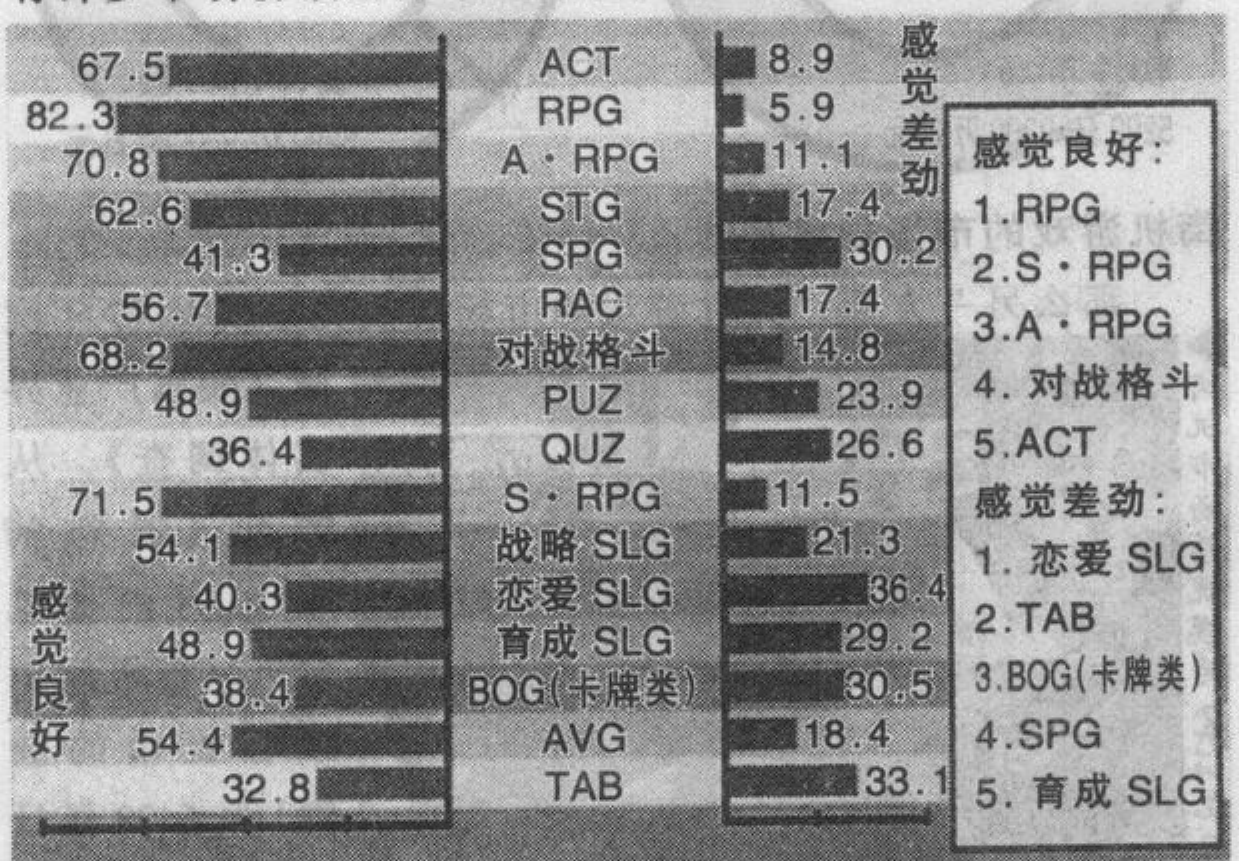
高度崇尚男人味，以玩街机游戏和格斗游戏的土星玩家为狙击目标的电视广告。这种形式的广告相比世嘉公司以往的电视广告，认知度应该说高得多。

SCE——都市浪漫

电视广告表现的是日常生活中的休闲场面，而电视广告播出的时间也多是在深夜或音乐节目中。广告片中经常会出现少男少女的健康形象，怎么样，相当有趣的广告吧！

日本玩家对各种游戏类型的反映是？

在日本的问卷调查中，人气高的作品多数是 RPG 游戏，而且值得注目的是，在统计中回答不喜欢 RPG 的玩家也相当之少。目前，玩家最不喜欢的类型是恋爱 SLG，这种已经占有许多市场份额的游戏居然遭到冷眼，这多少有些意外。



游戏业界世事变迁?

对于游戏业界的变化日本玩家有何反映呢？下文的表格为日刊"ファミ通"几年间对日本玩家进行的统计数据，其中包括"制作人"、"厂商"、"游戏角色"、"游戏本身"这四项最敏感的问题。怎么样，与你心目中形象的相吻合吗？

最喜欢的游戏制作人是?

95年日本统计结果		97年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	堀井雄二	1	饭野贤治	1	饭野贤治
2	坂口博信	2	广井王子	2	广井王子
3	铃木裕	3	菌部博之	3	堀井雄二

在95年，"DQ"、"FF"以及"VR战士"系列均创下了大人气的记录，因此这三款游戏的生父也同样大受欢迎。到了97年，饭野贤治成为了最受欢迎的制作人，据说其原因是饭野喜欢做一些很"另类"的事和喜欢摆姿势！当时坂口博信和崛井雄二屈居第四位和第五位。

最喜欢的游戏厂商是?

95年日本统计结果		97年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	史克威尔	1	史克威尔	1	史克威尔
2	世嘉	2	世嘉	2	世嘉
3	KONAMI	3	NAMCO	3	ATLUS

95年，以"FF"系列作为人气表率的史克威尔是堂堂的第一名，在这以前经常是任天堂夺得第一名。过了两年，头两名都没有变化，第三名则变为了NAMCO。今年夏的前两名仍然相同，而史克威尔的得票数则远远地超过了第二名，大约有60%的玩家都投了史克威尔的票！不过，令人吃惊的是史氏同时也是玩家最嫌弃的厂商！

最喜欢的游戏角色是?

95年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	索尼克(世嘉标牌角色)	1	迪芙(FF Ⅶ第2女主角)
2	杰克(VR战士)	2	八神庵("格斗王"系列)
3	马里奥(任天堂标牌角色)	3	克劳德(FF Ⅶ主人公)

95年玩家最喜欢的游戏角色均被任天堂和世嘉这两家硬件厂商所霸占了。到了今年夏，人气软件商的游戏角色名噪一时，相继上榜。这次统计中"樱大战"中的真宫寺樱得到第四名的位置。

最喜欢的游戏是?

95年日本统计结果		98年夏日本统计结果	
1	VR战士(世嘉)	1	最终幻想7(史克威尔)
2	最终幻想6(史克威尔)	2	异度装甲(史克威尔)
3	心跳纪念品(KONAMI)	3	恶魔召唤师·灵魂黑客(ATLIS)

95年的第三名"心跳纪念品"其实是PC—E版本的，不过游戏本身的高品质确实是无可挑剔的。到了今年，前三名竟都是RPG游戏！由于对战格斗和其它类型的游戏得票比较分散，所以均没能爬上前三名的位置。

游戏业界职业研究!

游戏策划——又称游戏设计或游戏企划，故名思义是负责游戏早期策划的工作，从策划立案到计划说明等均需要较高能力的工作人员。由于必须把设计理念明确地传达给其他工作人员，因此是一项相当困难的工作。

程序员——程序员负责游戏程序的编程。其工作是按照游戏策划的计划说明进行的。由于游戏编程的工作量庞大，所以最常采用的是分类工作或者分组工作。另外程序员还负责专门开发软件的制作（据说坂口博信就是从最初级的程序员干起的）。

游戏监制——游戏监制是统管策划决定制作阵容、人选、日程安排、游戏制作过程的重要工种。因此相比技术实力更重要的是实际经验和统率力。

音响制作人——音响制作人从事游戏音乐及音效的制作。由于开发环境比以前完善许多，因此诸如亲自输入数据及制造效果音这样的辛苦工作也大大减少了。而且CD—ROM带来的音响质量的大幅提高，使这项工作带上了作曲家的性质。

画面设计——画面设计工作现在已经分化为2D设计与3D设计两大职种。2D设计相对强调美工水平，3D设计相对强调技术实力。现在的游戏会社大多从一开始就按2D、3D分开的方式来招聘人材。

剧本作家——剧本作家负责编写游戏故事和剧本。在RPG和AVG等重视情节性的游戏类型中是极为重要的工作。但游戏会社内一般不设此项职种，而多是邀请社外人材负责。另外，也有数人分工合作进行编写的剧本(如"FF Ⅶ")。

宣传及营业人员——宣传人员负责软件在杂志媒体上的宣传以及软件发售前的情报发布等重要工作，同时还负责软件发售前特殊情报的保密工作。营业人员则负责以增加销量为目的在专类店中进行的促销活动。玩家接触最多的恐怕就是他们了。

游戏用语知名度大调查!!

对于非玩家宛如天书般的游戏用语，在日本它们的认知度到底有多高呢?读者看看下表便很清楚了。

不过需要事先说明的是，下文的调查对象中有相当数量的玩家，其实整个游戏产业的认知程度还是有待提高的。正如世嘉方面的黑川文雄所打的比方，"假如你在街上随便找个人问他是否知道坂口博信或是'樱大战'这样的名词，那他十有八九会回答不知道，但是如果你问他是否知道'异形'，那他的回答就会不一样了"。

软件篇

软件	认知度
勇者斗恶龙	89.7%
最终幻想	85.9%
VR战士	83.1%
口袋妖怪	89.8%
超级马里奥	91.3%

厂商篇

厂商	认知度
SONY	92.3%
SEGA	93.7%
任天堂	93.1%
史克威尔	67.3%
艾尼克斯	65.6%
NAMCO	88.7%

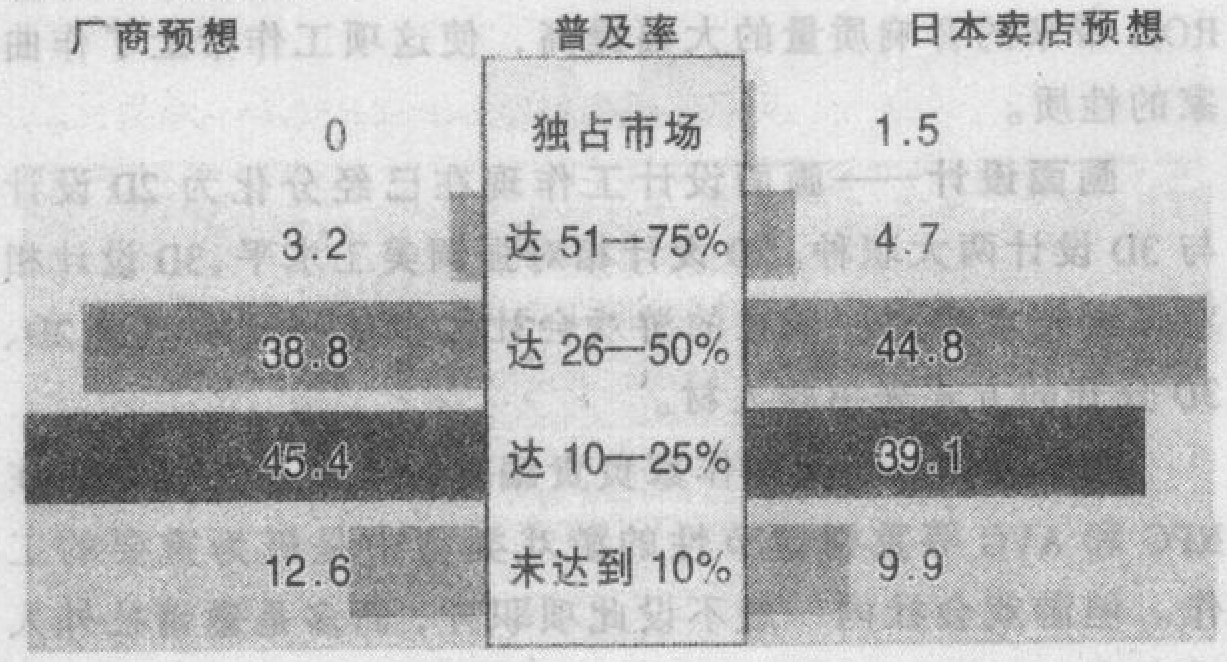
特稿

业界对于 Dream Cast 所持的态度是?

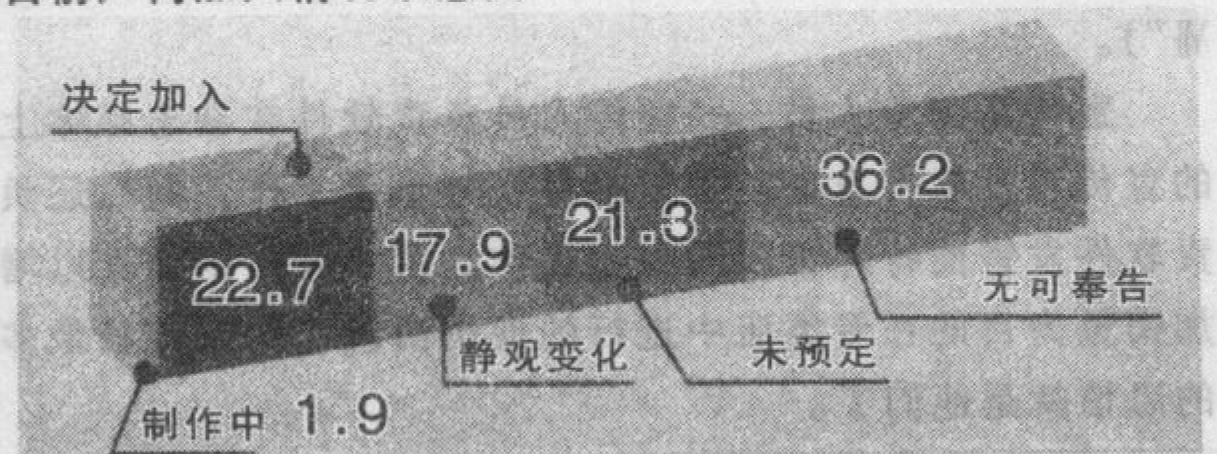
众所周知,为了争得家用机老大的位置,世嘉这次确实作出了相当大的调整,就拿新主机的标志和外形来说吧,均一改往日的硬朗作风,反而向着柔和、小巧和人情味的方向发展(这也是从索尼和任天堂那儿学来的本事吧)。可是就在无数玩家为之热血沸腾的时候,却暴出了DC并非"128位"机的冷门消息!那么,业界到底对DC存在着怎样的看法呢?

对于厂商是否会参与DC软件制作的问题,一方面很大一部分厂商都回答"无可奉告",但表示"准备参与制作"的也占了20%以上!虽然回答的很少,但"制作中"这种回答竟也出现了!不过,在普及率方面的预想却不容乐观,调查中多数厂商均回答"只有10%～25%"!

普及率预想图:



目前厂商加入情况示意图:



对于SONY的PDA,业界的反应是?

对于能够与PS连接的PDA,业界抱着一种怎样的态度呢?在"是否参与PDA软件制作"这一问卷调查中回答"无予定"及"静观"的厂商占了50%以上,看来业界普遍持慎重态度。但在普及率方面,回答在26%～75%之间的厂商不在少数!毕竟是SONY的PDA吗!

普及率预想图:



各厂商的销量排行是?

恐怕用游戏厂商的收入来衡量其整体运作是否成功是最合适不过了。

左表为97年各厂商的软件销售额排行,右图除软件销售额以外还加上了其它各项收益。左表中史克威尔当仁不让地占据着97软件收入的头把金交椅,而且其总收入竟是第二名SCE的四倍!难怪她总是舍得花钱在日刊"ファミ通"上制作大版面的招聘广告呢!

右表中夹杂其间的是硬件厂商和同时从事其它行业的厂商。看来好象还是硬件生态比较容易赚钱。

注:SME为索尼音乐企业的英文缩写。

97年软件销售十强

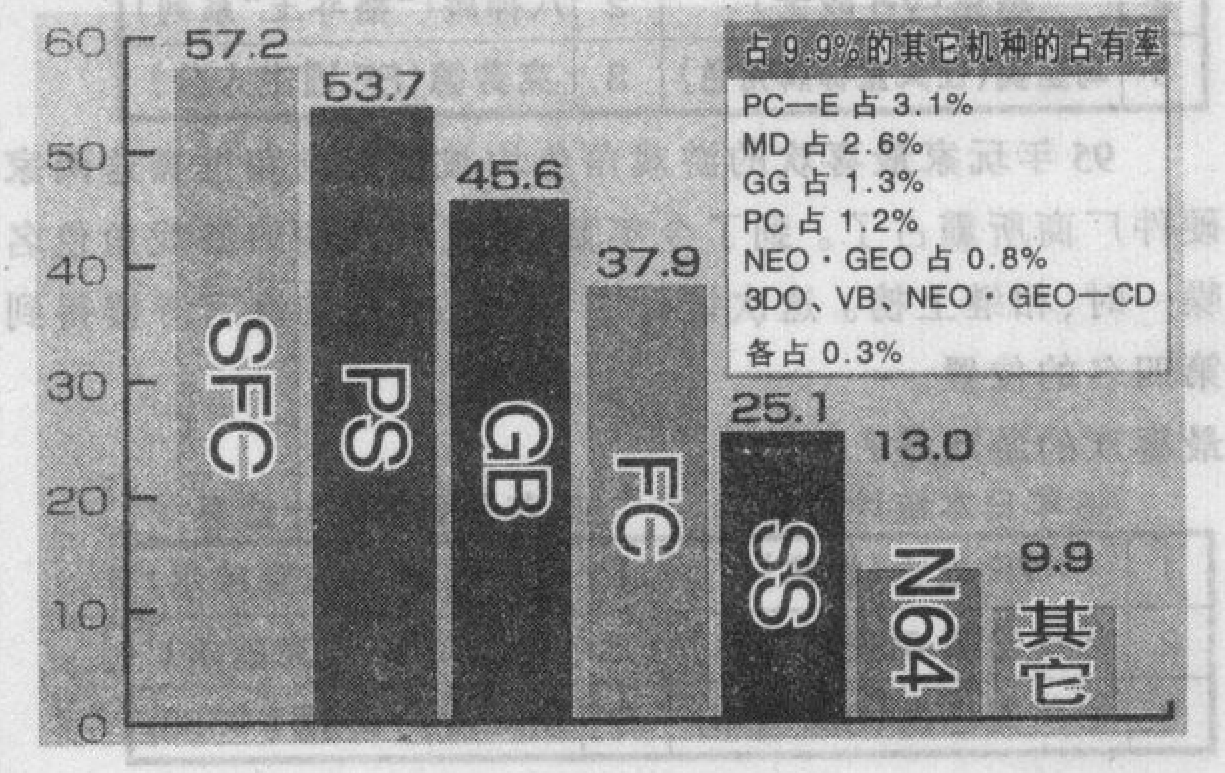
序	厂商	总收入
1位	史克威尔	2139亿日元
2位	SCE	518亿日元
3位	任天堂	276亿日元
4位	ASCII	126亿日元
5位	NAMCO	108亿日元
6位	万岱	105亿日元
7位	CAPCOM	101亿日元
8位	世嘉	80亿日元
9位	KONAMI	69亿日元
10位	HUDSON	58亿日元

97年游戏厂商销售额十强

序	厂商	总收入
1位	任天堂	约3500亿日元
2位	世嘉	3499亿日元
3位	SCE	3348亿日元
4位	SME	1031亿日元
5位	NAMCO	1010亿日元
6位	万岱	987亿日元
7位	宝丽金	910亿日元
8位	东芝EMI	847亿日元
9位	日本哥伦比亚唱片公司	779亿日元
10位	东宝	734亿日元

现在所有机种的所有率是?

总共有766人参加了这项有关主机所有率的日本街头调查。在下图中我们可以看到,拥有率最高的不是PS而是SFC,看来SFC确实是太利害了!另外,比较让人感到意外的是,土星的拥有率比在游戏展中的调查结果竟低出许多!



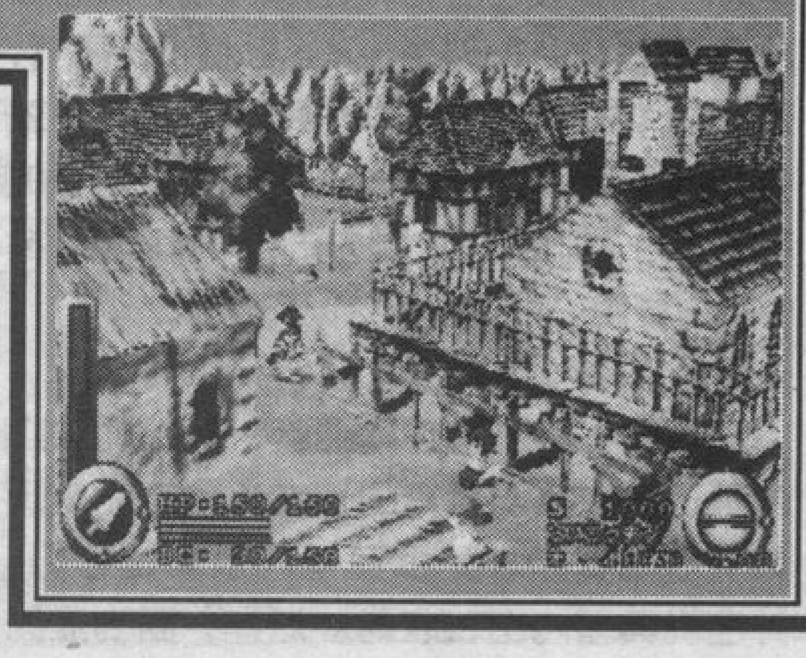
编者按:刚刚得知日本游戏产业一年中的流动资金能够轻易突破万亿日元时,本人也很吃惊,难道游戏业真的可以左右日本的经济吗?万亿日元的流动资金,用这笔钱足以修建十多个东京穹顶体育馆,可见电玩界确实有了长足的发展与进步。本刊登载这篇文章的目的也就是希望大家在阅读后能够对当今的日本电玩界有个更加深入的了解与认识。

勇敢的剑士·武藏传

传说剑士
宫本武藏

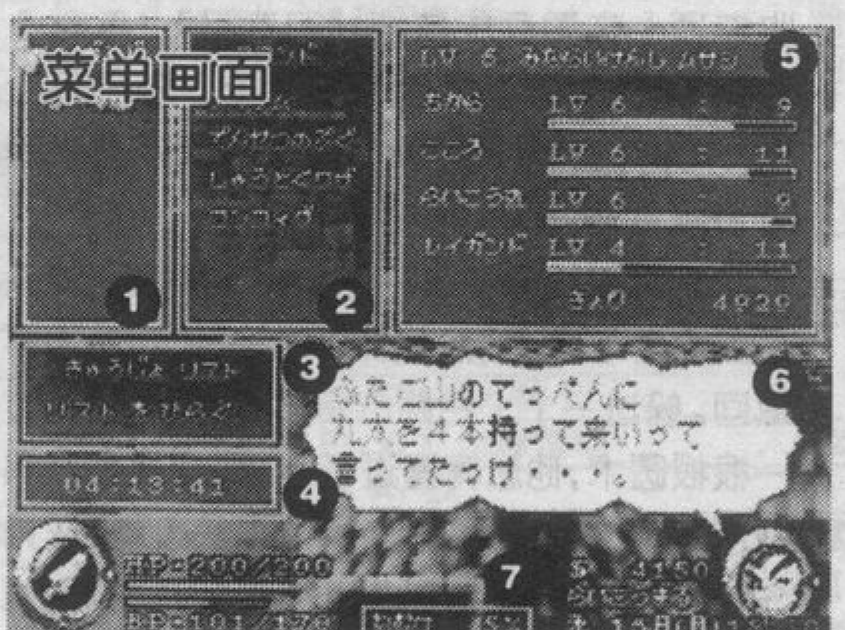
"武藏传"是 PS 暑期攻势中的重要一弹，同时也是史氏大坂开发组的强力一击。本人最初还为 POLYGON 绘制的场景颇有顾虑，但是现在看来确实是多虑了。游戏中除个别地方不尽人意外，整体上还是能够让玩家满意的。此外游戏的严密度及趣味性同样堪称佳品，因此我要为这个根本不同于"圣剑"的史氏 AR 投上一票。

PS 厂商：SQUARE 类型：A·RPG
发售日：98 年 7月 16 日



被次世代冷落许久的动作 RPG 由史克威尔再推新作！





系统概述

★游戏画面

①蓄气槽。当气力蓄满并闪光时即可发动兰罡多的气合斩或特殊能力。吸收敌人特技时此槽蓄满表示吸收完毕。

②能力标志。武藏可以同时持有两种能力，其中睡眠能力（图标为月亮）是基本能力，按住 R1 键蓄满气再放开就可以在任何地方睡觉；另外一种特殊能力是要随剧情发展不断取得的，最多有六种，可以在菜单中选择，并在蓄满气力后用兰罡多发动。选择键用来切换两种所持能力。此外，当附近有被绿水晶封住的居民时，外框会闪耀红光。

③HP 指示计。有最大值和当前值显示，也有条状指示计。

④满腹度指示计。所谓满腹度是指武藏当前吃饱的程度。这项数值会渐渐减少，当它所剩无几时，武藏也就饿得走不动路了。而且去宿屋也不一定能完全回复，必须选择配有套餐的住宿方式。

⑤目前所持 Get in 技的名称。Get in 技是指用雷光丸吸收敌人之后所得的特技，只要在蓄满气时按"□"键将雷光丸投出，刺中敌人后连按"□"键直到气力槽重新蓄满即可。

⑥时间显示。请注意这里的时间是游戏世界中的时间，一天 24 个小时，七天为一个周期，用日、月、火、水、风、空、土作为每一天的标识。画面中显示总天数、当天标识和当前时间。

⑦金钱量。

⑧身体状态。根据武藏所中的状态，头像亦会呈现出不同颜色，随着困倦程度的升高，这个显示窗也会逐渐关闭。

★菜单画面

①兰罡多所拥有的特殊能力。最多有六种：回旋斩、地之力、水之力、火之力、风之力、空之力。

②这部分包括物品栏、武藏获得的传说中的武具档案、必杀技习得档案和一些系统选项。

③这是亚克伊尼克城居民名单。其中用亮色表示已获得自由。鲁·科阿尔帝国将许多居民封进了绿水晶，武藏只有用兰罡多击碎水晶才能解救他们，同时还会提升 BP 上限。

④游戏时间。与前文所述时间显示的区别就在于它无时无刻不在流逝。

⑤武藏等级状态。其中共有 4 项。

ちから：武藏本身的攻击力，每次打倒敌人这一项的经验值会有所增加。

こころ：防御力等级，只要是移动，经验值就会增加，好象是锻炼身体！

らいこう丸：雷光丸的攻击力。用雷光丸打倒敌人才能提升。

レイガンド：兰罡多的攻击力。用兰罡多打倒敌人才能提升。

⑥说明文字。随指针所在菜单和所指项的不同会显示有关剧情发展、特技功能、物品作用等信息，其中能够提示下一步行动的剧情信息最为有用。

⑦困倦度百分比。这项数值如果太高，武藏也会变得疲备不堪，跑不起来。睡觉可以回复此值，但要注意的是，在宿屋和亚克伊尼克城睡觉一次要花 8 小时。而进行露天休眠时，时间会以正常的八倍速度流逝，并且如果没有传说的袋子（**ごんせつのおぶくろ**）这个物品，最低只能回复到 20%，BP 值会慢慢降低，HP 的增长速度也很慢。

★真实时间制

游戏中对时间流逝的处理相当真实。一天 24 小时，自然光线有着明显的变化，音效也配合得天衣无缝。但这并非关键之处，人物的作息时间才是真正值得注意的地方。有些人喜欢早晨散步，天没亮就会走出家门。有些人会在固定的时间离开屋子去固定的地点做事。所有店铺都有一定的营业时间，有的还设了定休日，全天不开门。如果仔细打听，还能知道面包房（**パン屋**）在 18：00 时全部商品降价销售……所有这些设定使游戏更加贴近现实，但玩家也要注意行动与时间的配合。不要指望午夜时分能敲开村民的家门去谈话，如果主人已经离开，即使是白天也不会有人开门。所以最好能对各家、各店、各人的作息规律有个大致印象，免得总是扑空。这对于推进剧情也是很重要的。

★基本操作

□、△、○、×单独使用分别对应雷光丸攻击、兰罡多攻击、Get in 特技发动、跳跃。其中"□"又是调查键。与敌人近身时拉方向键和□或△可将其举起，再按"□"为向前扔；"△"为向上扔。选择和开始键分别对应

能力切换和调出菜单的功能。L2、R2键在村子里用来转动视角，而在野外则只能改变视点距离。方向键按住时，武藏会渐渐加速最后跑起来，而按住L1则只能走动。R1键负责蓄气，蓄满时，如果能力标志为睡眠，则只要松开就会进行露天休眠；如果能力标志为兰罡多的特殊能力，则按“□”键为进行Get in技、按“△”为使用兰罡多的特殊能力。

★玩具图鉴

本作中虽没有怪物图鉴，但取而代之的是玩具收集。所有的怪物都会被制成玩具，但前提条件是武藏曾经杀死过它们，并在玩具屋内出钱收购。这样，回到亚克伊尼克城堡中武藏自己的房间即可欣赏玩具了。

游戏中共有43种玩具，但要收集齐全也并非易事。其中第六章的玩具要调出首次通关的进度后才能买到。

攻关流程

另一个宇宙，另一个星球……

亚克伊尼克王国渡过了160年的和平生活之后，再次面临危机。

160年前，被称为“暗之魔人”的怪物突然现身了，他的目的在于吞食王国境内丰富的能源物质——比邱塔特。就在这危机存亡之秋，亚克伊尼克国国王毅然决定，用公主的力量召唤传说中的英雄。于是一位名叫武藏的二刀流剑士出现了。与暗之魔人激战之后，他成功地夺下了魔人的光之剑——兰罡多，并将魔人封印。在返回自己的世界之前，武藏把兰罡多封印在了螺旋塔。

今天，与亚克伊尼克王国断交的邻国——鲁·科阿尔帝国突然挑起战火，夜袭亚克伊尼克城。公主弗莱姬（フィーレ姬）延袭古老的召唤术，将另一个宇宙里的武藏拉到王宫。身负救国重任的勇敢剑士武藏，突破帝国军的阵线，直奔螺旋塔而去……

第一章

路上的敌人并不太强，注意熟悉他们的攻击方式。一些石块可以推开，挡路的雕像可以打碎。途中会有一条小河挡住武藏的去路，此时要吸收帝国手枪兵的特技“怒气炮”（ガンもどき），用它射击立在对岸的圆木即可搭起桥。在螺旋塔前，将四周的石像逐个打碎，并踏上每个石像下的圆形印记就能使螺旋塔重新浮出水面。

避开几个滚子，武藏来到螺旋塔内部。只见一口大钟被吊在半空，那么先爬到顶部，用怒气炮射断绳索，钟就会落下去压住火炎。穿过尽头的门，武藏被传送到塔顶。

目前兰罡多还被结界包围着，先要吸收塔顶上帝国兵的特技“刀背打”（みねうち），再把其中一个引到开关上，随后马上用“刀背打”将其打晕，这样武藏就有时间去拔出兰罡多了。

光之剑兰罡多刚一苏醒，螺旋塔顶的头像就滚落下来。武藏只有拼命逃跑，连头也不敢回。躲过一个个挡路的帝国兵和石块，跳过一根根圆木，他总算撞进了王宫。可是鲁·科阿尔帝国的波尔多少尉（ボルドー少尉）已抢先一步攻了进来，并抓住了弗莱姬公主。武藏虽然学会了兰罡多的第一个特技——回旋斩，却被帝国的机器巨人“蒸汽骑士”（スチーム·ナイト）拦住了去路。

要打败这个BOSS首先得攻击它的腿，而且在腿部喷出蒸汽时是不能靠近的。每打坏一条腿它都会暂时瘫痪，利用这点儿时间用兰罡多猛打它身上的绿色亮点。每打光它一条血就上前把它扔出去。蒸汽骑士共有三条血，到第三条时它会用身体压袭武藏。而每次落地时亮点就会出现。要看好落点。最终，蒸汽骑士被扔下了山崖，而武藏自己也累得昏睡不醒。

第二章

武藏一觉醒来，发现身处一间陌生的房子内，总管雷班（使用人头レバン）和执事尤凯尔（执事ユッケル）前来探望，并告诉武藏，城里的许多人都被封进了绿水晶，散布在王国境内的各个地方，要用兰罡多才能打破封印。同时他们希望武藏能够尽快地救回弗莱姬。武藏先来到图书馆见了哈奇诺斯司祭（ハーチノス司祭），从藏书中读到有关160年前武藏借助五轮书的力量战胜暗之魔人的传说，以及能源物质比邱塔特等资料。接着就顺缆车钢索滑到双子山（ふたご山）山口处，沿山坡向下进入阿米亚克伊村（アミヤクイ村）。

从写有此处禁行（この先行き止まり）的牌子处出村，可以在林间空地找到一块绿水晶，依照总管雷班的介绍用兰罡多劈开后救出鹰匠托克森（鹰匠トクセン）。

从写有蒸汽树之森（スチームウッドの森）的路标处出村，右拐进入蒸汽树之森，跳上某根通向左侧林中的输汽管，在深处可救出夜色卡盖恩乐手（フーリッシモ乐士）。返回先前的干道向前继续走，有根通向右侧林中的管道，沿着它走上岩石，在尽头处救出曲艺师纳姆尔（曲艺师ナムル）。

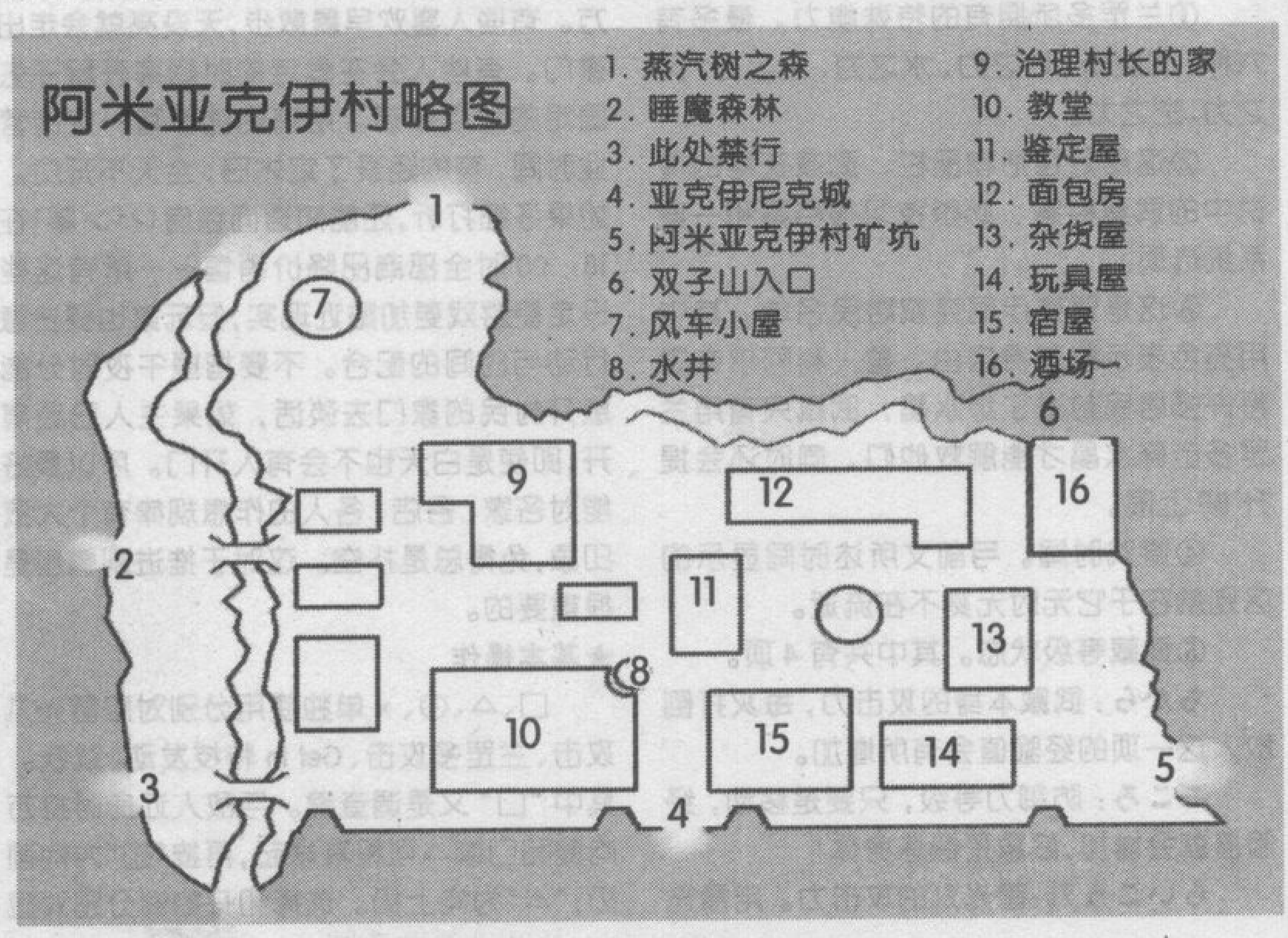
从写有睡魔森林（すいまの森）的路标处出村，在水池旁有一环形小路，武藏在那里可以救出纳米罗斯（见张りのナミロス）。之后他会去把守双子山的入口。

在蒸汽树之森入口处向左走进入睡魔森林，走过两座木桥并向上方前进，找到写有“この先さまよいの森　キケンにつき立入禁止”的木牌，吸收右边妖花的特技“跳步”（ホッピング），就能冲上妖花右上方的岩石，救出占卜师吉亚拉（占い师ギアン）。此后，武藏回城与她交谈就能得知下一部五轮书的大概位置以及其它被困居民的所在地。跳上绿水晶旁边的管子，在另一头的宝箱里可以拿到裸露的肩膀（すかしのカタヌキ）。

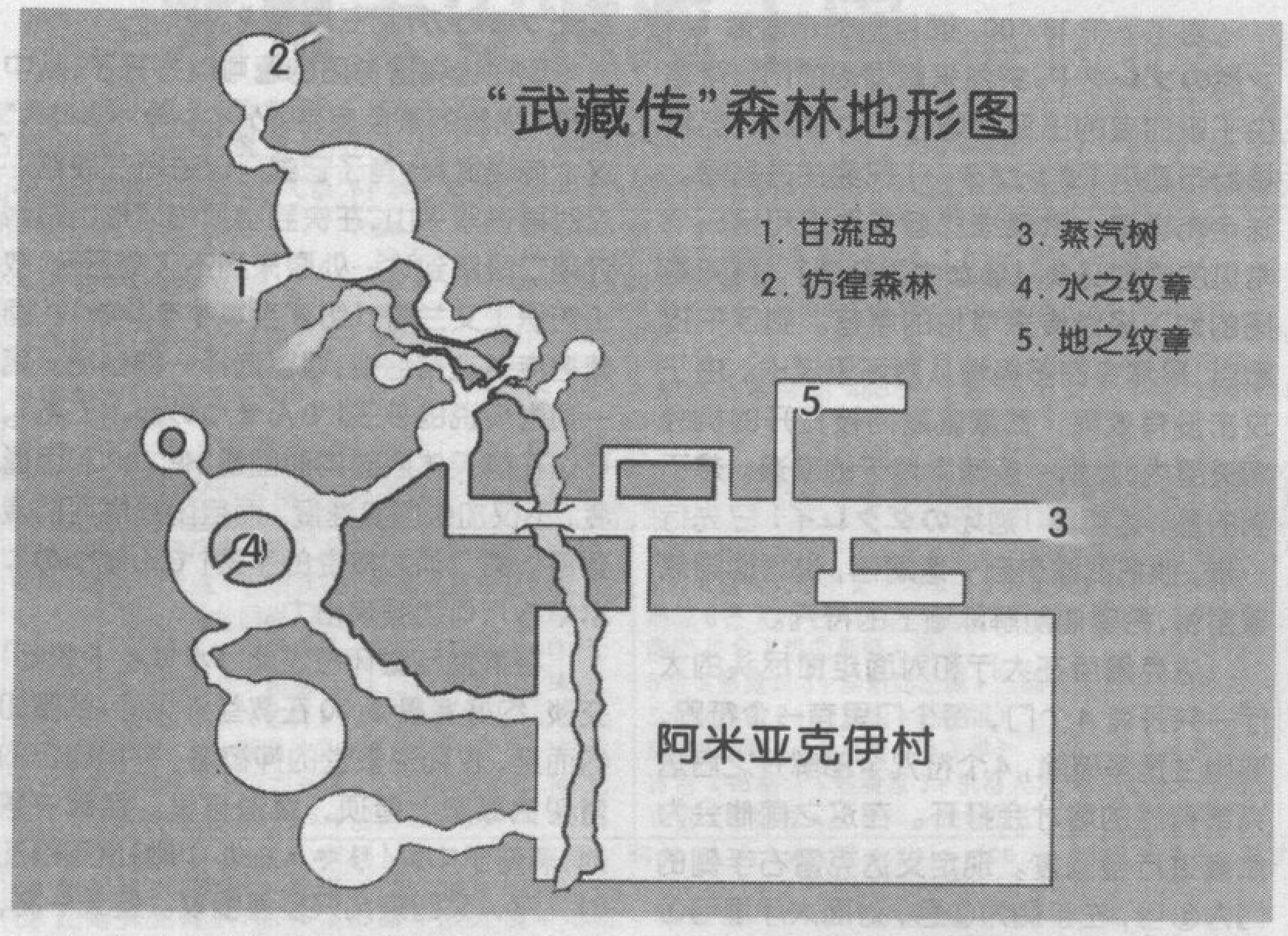
找到村长并与他交谈，武藏作了自我介绍，治理村长（オサメル村长）也对兰罡多的现世感到惊讶。他说村子里的一只小狗雷诺（レノ）不见了，似乎从双子山方向传来过它的叫声，希望武藏能帮忙找回来，然后又谈及了五轮书的事。

进山后拐向左边的双子山方向（ふたご山方面），救出士兵巴拉尼克（兵士バラニック）。在河心的岩石上发现了走失的小狗。先把它举起再投到岸上，并把它运回村子即可（注意最后几步一定要举着狗走，直到自动放下切换画面）。

看见小狗已跑回了村子，武藏便又敲开了村长家的门，可得到的答复是去找村子边



次世代天空



上那个被锁住的男人，具说他知道有关五轮书的情报。那人又恳求武藏给他些面包和水，他已经快不行了。面包房里有的是面包，任选一种即可，而水（いどみず）则要调查教堂外的水井来取得。备齐两样物品再与那男人交谈，才知道他叫约翰（シャン）。紧接着他又求武藏帮他逃走。不得已答应下来，他便让雷诺去彷徨森林（さまよいの森）给武藏带路，并说好在入口处会合。

在救出占卜师吉亚拉的地方吸收跳步特技，越过荆棘丛，原来雷诺早已等在那里。徨森林是个充满迷幻色彩的地方，场景大致相同又有细微差别，如果迷路只要向下走就会马上回到入口处。不过雷诺可以靠嗅觉认路，并在正确的路口处狂叫。不久，前面出现一片墓地，武藏推开左上方的墓碑，取得了约翰的钥匙（ジャンのカギ）。

回到村里见了约翰，他请武藏在零点时替他打开枷锁。照办之后约翰十分高兴，让武藏先去收集 4 根圆木，然后去双子山找他。

前往双子山，原来跳不过去的地方长出了浮萍。转过河弯，武藏又救出了佣兵米诺（佣兵ミーノ），并利用竖立在河中的三根木杆跳过河对岸。钻过一个山洞之后是一座陈旧的吊桥（最好晚上过桥，否则远处山上有枪手攻击），从某根绳索爬下去落到河心的礁石上，可以救出马房管理员巴萨西（马屋番バッサシ）。以后回城与他谈话可知世上仅存 13 只敏克（ミンク－），而且武藏找到的每只敏克都会送到他那里饲养起来。

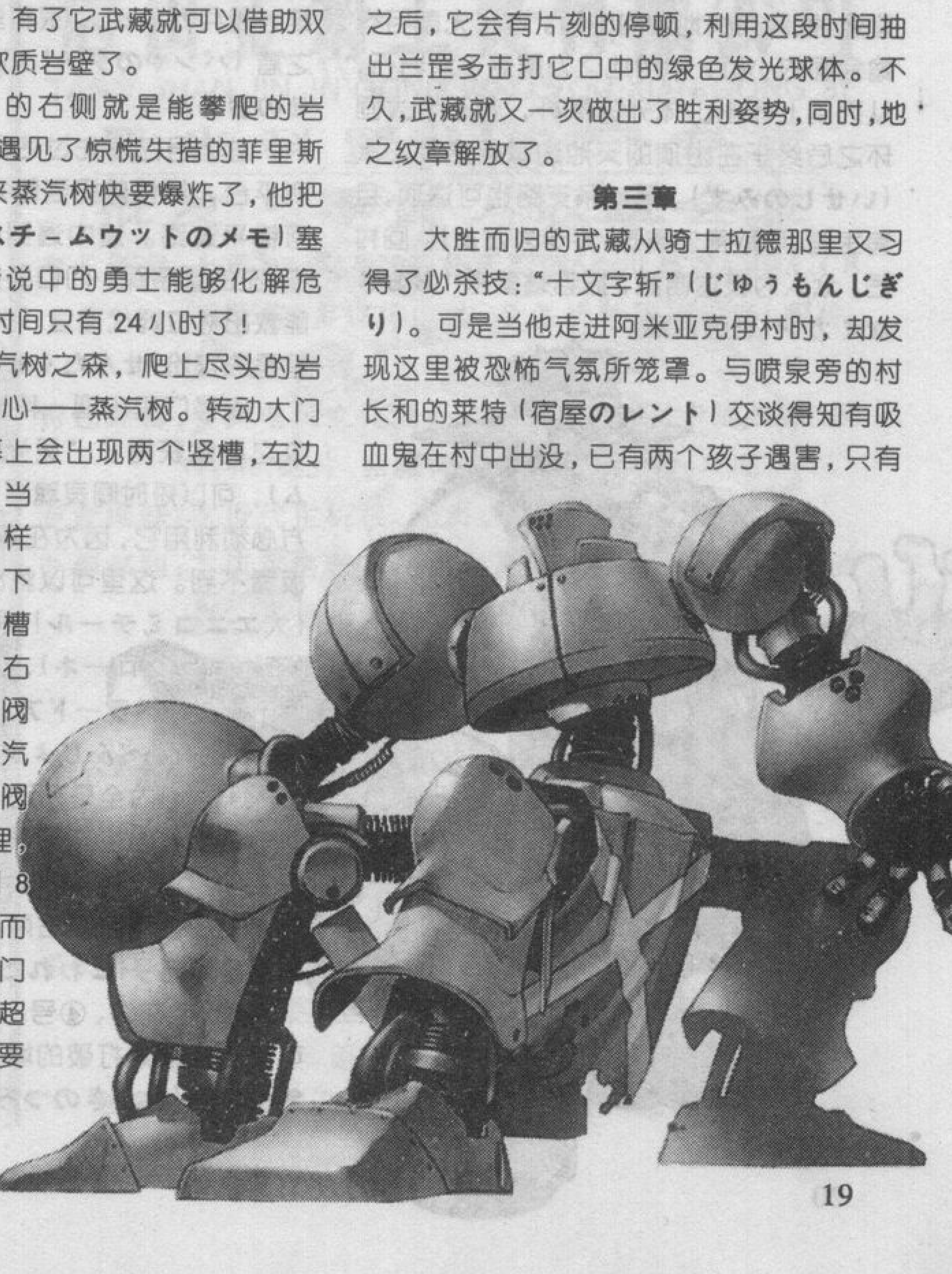
爬回吊桥，穿过石洞，武藏在岸边找到一棵枯树，用回旋斩可以将其砍倒，于是第一根圆木（まろた）到手了。在去往山顶的路上还有三棵枯树，物品栏里需留出空格。

武藏跳上化骨龙的尾巴向山顶爬去，中途救出了骑士拉德（骑士ラード）和工匠茨凯冈戴尔（大エツケコンデル），最后在一座小桥上遇到了约翰。他用 4 根圆木制成了木伐，让武藏乘着它漂流而下，去寻找传说的武具。

在急流中某路口右行可到达一处平静的水面，岸上的绿水晶里封着摩尔霍恩医师（モルホン医师），救出他之后，每次回城与之交谈即可全回复 HP 和 BP。最后，武藏在宝箱中找到弁庆的气息（ベンケイブレス），这正是传说的武具之一。有了它武藏就可以借助双剑攀爬暗红色的软质岩壁了。

双子山入口的右侧就是能攀爬的岩壁。武藏在顶上遇见了惊慌失措的菲里斯（フィレス），原来蒸汽树快要爆炸了，他把蒸汽树的手册（スチームウットのメモ）塞给武藏，希望传说中的勇士能够化解危机。可是离爆炸时间只有 24 小时了！

立即前往蒸汽树之森，爬上尽头的岩壁，来到了动力中心——蒸汽树。转动大门上的阀门时，屏幕上会出现两个竖槽，左边的会自动充满，当到达写有 OK 字样的绿色区域时按下"口"键，右边的槽才被填充，直到右边的槽被充满，阀门才算调好。在蒸汽树内部共有 8 个阀门，都是同样原理，但必须按从 1 到 8 的顺序来转动，而且调好相邻两阀门的间隔时间不能超过 60 秒，否则就要从头开始。



经过一番紧张的工作，武藏终于关闭了所有的阀门，刚走出蒸汽树，弗里斯（フォレス）正好赶到，他十分感激武藏的帮助。回村之后，村长为了表达谢意，为武藏提升了 25 点 HP 上限。此时，蒸汽树之森里已不再喷出蒸汽，睡魔森林中的那道蒸汽墙也消失了，它背后的空地上悬浮着封有女清洁工乔米诺（扫除妇ジョミーノ）的绿水晶。打碎之后再回城找她谈话可以习得必杀技——前冲不归刺（ダッシュつき）。

武藏重返双子山的途中，正撞见波尔多少尉。为了抢夺五轮书，二人展开了一场攀岩赛！最终，武藏凭借人小身轻的优势胜出。

山顶上安放着五轮书・地之卷的石板，用兰罡多将其劈开的同时，地之力也被吸收进来。它可以使周围的敌人暂时静止，也能震落某些巨型石球。

回城与执事尤凯尔（执事ユッケル）交谈（选あんかいにいく），他马上吩咐士兵巴拉尼克、佣兵米诺、工匠茨凯冈戴尔和骑士拉德配合武藏前往地狱谷山口（ヘルズベレー）。进双子山入口后右转，用地之力震落巨石填满深坑，武藏救出布系维塞特（布系ビセット）之后发现一个被堵住的入口。这时，另外 4 个人分别踏上 4 个开关，打开了通道。前面的盆地里正是封印着地之纹章的妖兽。

对付这个 BOSS 必须看准时机，用地之力震落助手们运来的石块，砸中 BOSS 几次之后，它会有片刻的停顿，利用这段时间抽出兰罡多击打它口中的绿色发光球体。不久，武藏就又一次做出了胜利姿势，同时，地之纹章解放了。

第三章

大胜而归的武藏从骑士拉德那里又习得了必杀技："十文字斩"（じゅうもんじぎり）。可是当他走进阿米亚克伊村时，却发现这里被恐怖气氛所笼罩。与喷泉旁的村长和的莱特（宿屋のレント）交谈得知有吸血鬼在村中出没，已有两个孩子遇害，只有

万能药才能救他们，可是万能药中所必须的贪婪之水（いやしの水）和幻之花（まぼろしの花）又很难取到。武藏自然是义不容辞，决定先去矿坑深处的地底湖找后者。而矿坑的钥匙在风车看守者（ウィドじいさん）手里（23:00以后他才会开门）。打开木门，第一个路口向右拐（ピンチョタイト采掘场方向），不久会见到一台大型排气扇。在它停转的时候跳下竖井，向写有"地底湖方面"的路标方向前进。在布满传送带的洞穴里救出师傅马尔德雷（亲方マーダレー）和骑士尼克（骑士ニック）（从后者身上可习得必杀技：爆裂劈（まきわりダイナマイト））。很快前面闪出一片波光，只见湖中心竖起一座小岛，幻之花（まぼろしのはな）就在顶部，但只有在3:00~7:00之间才能采摘。在岛上和岸边还能救出厨师利普（食事系リブ）和啤酒监督（ビール监督），宝箱里面是军人手套（どんじんてぶくろ）。

回到排气扇下面，武藏按照提示牌的指示顺洞壁爬到扇叶上面，借着风力钻进右边的横洞，顺利返回村庄。村长拿到幻之花非常高兴，告诉武藏赶紧前往双子山取贪婪之水。

双子山上，武藏刚走进那个有间歇瀑布的山洞就看见旅宿屋的莱特倒在地上。谈话中选第一项就要在12小时内取回贪婪之水救他（选第二项是把他送回村子），事不宜迟，武藏飞快地冲向山顶。过了先前与约翰会面的小桥，他用地之力震落一块岩石，从而跳上伸出山体外的横杆，若干个大回环之后终于在山顶的天池边取得贪婪之水（いせしのみず）。另一条支路也可达顶，且有宝箱，可取得玻璃球（ガラスだま）。回村后，众人为表达谢意，把老翁蜜柑（おおきなミカン）送给武藏。



到了下午18:00，面包房的布雷德（パン屋のブレッド）突然来敲酒场的门。可是由于吸血鬼的出现酒场已临时停业，老板娘坦布勒尔（タンブラー）已经住进宿屋。送走布雷德，武藏来找坦布勒尔和另一个常见的酒客交谈（はなす为交谈），得知酒场的地下经常传来可怕的声音。到了午夜零点，果然有许多怪物从酒场里走出。由于攻击没有效果，武藏就趁门被打开的机会溜进屋内，发现一条通向地下的密道。想不到的是，达克雷（酒场のダクレイ）已先行一步，他把武藏带到一堵墙前，说后面隐藏着密秘，希望他能解除墙上的符咒。

达克雷所在大厅和对面走廊尽头的大厅一共开有4个门，每个门里有一个符咒，要用兰罡多破除，4个符咒全部解开之后达克雷背后的墙才会打开。在这之前他会为武藏进行全回复。现定义达克雷右手侧的门为①号，左手侧为②号，对面大厅里与①号门在同侧的门为③号，另一个为④号。

①号门里有许多滚石花，从它们身上可吸收特技"保龄球"（ボウリング），用它能撞开有裂痕的墙壁，但有些裂痕在巨花背后，或是在侧面墙上，需仔细观察。有一处开关被踩下后会有一批怪兽降下，用保龄球特技把它们尽数打倒才能通过。有扇门会被喷火器堵住，用回旋斩才能击碎。最深处那蓝色发光水晶就是符咒。途中可以救出佣兵罗梭（佣兵ロースウ）、佣兵卡尔维（佣兵カルビ），宝箱里可以找到面包房之盾（パンやのタテ）和夜店之假面（よみせのおめん）。

进②号门后先过活动地板，接着上左侧平台，把怪兽扔到陷井对面的开关上即可铺平道路。途中遇到的传送点按照右、左、左的顺序踩。门口处如果上右边平台则能救出格拉姆代理官（グラム代官）。宝箱里是洗衣粉（せんたくせっけん）。

③号门里出现一种幽灵般的敌人，吸收之后就获得了"灵光"（エクトプラズム），可以短时间灵魂出壳去探路。某些地方必须利用它，因为在实际通过时，很多地板看不到。这里可以救出木匠科克米戴尔（大エニコミチール）和骑士孛普克罗奈（骑士コブクローネ），从后者处习得拼死一击（デスペラードアタック）。路上的宝箱里有尿壶（べんじょツボ）。

④号门内全是活动石台，细心跳跃即可。途中救出佐莫兹书记（ゾウモッシ书记）和士兵巴尔拜克（兵士バーベック），前者使得图书馆所藏后两类书可以阅读。宝箱里是坏笛子（こわれたフエ）。

此外，在③、④号门所在大厅内有一堵可以用保龄球打破的墙，三个宝箱分别是危机之剑（おききのつろギ）、传说之布（でんせつのぬの）和三百元钱。

现在达克雷背后的墙可以打开了，从中取得"优雅的茶色皮带（ゲイシャベルト）"这个传说武具，有了它就可以进行二段跳。这时再进双子山，在快到山顶的环形山道附近用二段跳到达一处原来到不了的石台，救出纺织工艾兰奇（纺ぎ手エイランチ）。回城把传说之布给她，可以选择一种制品。第一项为传说的袋子（でんせつのわぶくろ），可以在露天休眠时同时回复HP、BP和困倦度，不仅加快回复速度，而且困倦度可回复到零。第二项为传说的手套（でんせつのこぶぐろ），可加强攻击力。

在教堂与雷杯德牧师（ホワイト牧师）交谈，约好凌晨2:00在教堂外见面。武藏如约而至，牧师说教堂的钟被盗，并用自己的背帮武藏爬上屋顶，跳进屋里。武藏一落地，莉奇尔中尉（リキュール中尉）就下令乱射一气，又叫来几只怪兽围攻。但天一亮，怪兽就全被阳光杀死。走出教堂，武藏从牧师手中接过飞虎爪（かぎづめロープ），从井口滑了下去。取得五轮书水之卷后，他用水之力渡过水面，搬起教堂的大钟，从右边洞口通过矿坑将钟运回村子。牧师取走钟的同时，把天使像（てんしのぞう）送给武藏。用它能打开酒场地下那道石门。

走进石门，武藏先后用水之力渡过水池、浇灭火炎（要连续用水珠攻击），最后找到了封印水之纹章的怪物。

这个BOSS前后共放出三只火精灵，必须用水之力进行攻击，每消灭一只火精灵，BOSS就会倒下片刻，趁此机会用兰罡多击打它额头的亮斑即可。

第四章

就在武藏奋勇拼杀的同时，被困于鲁·科阿尔帝国内的弗莱姬公主也正设法自救。她利用身边的比邱塔特结晶再次念动召唤咒，不料正要与武藏决斗的小次郎（ユジロー）出现了。他很快被时髦首领托波所利用，要在这异度空间与武藏一战。

另一方面，毫不知情的武藏正走进睡魔森林，在小水池的中央就是被解放了的水之纹章。他站在纹章上发动水之力，池子马上干枯了，宝箱内正是传说的武具——（エキシャゴーグル）可以自动鉴定物品。

随后村长的妻子委托武藏处理水井干枯的问题（谈话中先选第2项，再选第1项）。在井底打开另一个水之纹章，水位就会发生变化。原来在水面上和水面下的两个宝箱分别装着武士的灵魂（サムライダマシイ）和军靴（ぐんじブーツ），前者是令蓄气速度加快的传说武具。

突然，天才首领艾德（天才リーダーエド）和巨汉首领本恩（巨汉リーダーベーン）出现了，原来他们就是偷钟贼。

武藏走出矿坑，向村长的妻子复命，谁知又要去（スクラップ置き场）取齿轮来修理缆车。先回城与工匠茨凯冈戴尔和木匠科克米戴尔以及师傅马尔德雷交谈，然后进入矿坑，再次跳到排气扇底下，但这回要向右走。在最深处的洞里放着4个齿轮，拿取右起第二个再与执事尤凯尔交谈即可。

武藏小憩片刻便又去找村长，不料村庄已化为一片火海。他立刻发动水之力，将10处起火点逐一扑灭（水之力发动后对准火舌按住"口"键直至扑灭）。稍加调查之后，得知曾有两个可疑人物在起火前出没于村中，难道又是那两个盗贼？

天亮以后武藏终于见到了村长，从而得到了历法表（カレンダー），村长的妻子又送了一袋粗盐（あらじお）。后者可将甘流岛（ガンリュー岛）入口处挡路的岩石化作一只小虫。前行不远即救出冶炼屋的托克（锻冶屋のトック），他会在城里帮武藏打制"真雷光丸"。而水之纹章被打开后，武藏找到了五轮书·火之卷。与此同时，小次郎前来挑战，并以弗莱姬相要协，武藏只能应战。

弗莱姬与武藏一起回城，见过执事尤凯尔，得知盗贼的骚扰成为相当严重的问题。武藏便同意去捣毁他们的巢穴。

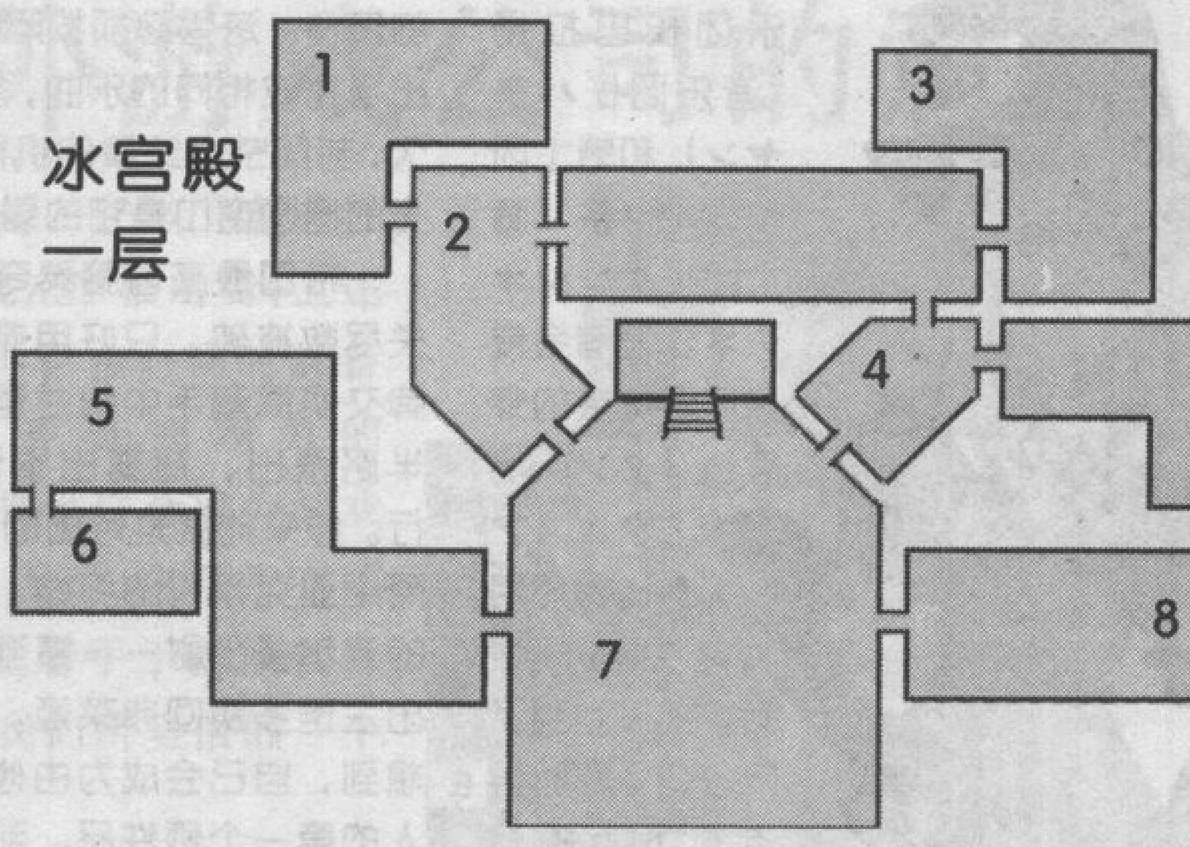
先与佣兵米诺、佣兵卡尔维、佣兵罗梭交谈，了解到盗贼的巢穴就在彷徨森林深处的冰宫殿，而通过彷徨森林的方法与将棋棋子有关。在图书馆翻阅资料之后，武藏就按照左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、再一直向上的路线进入冰宫殿。

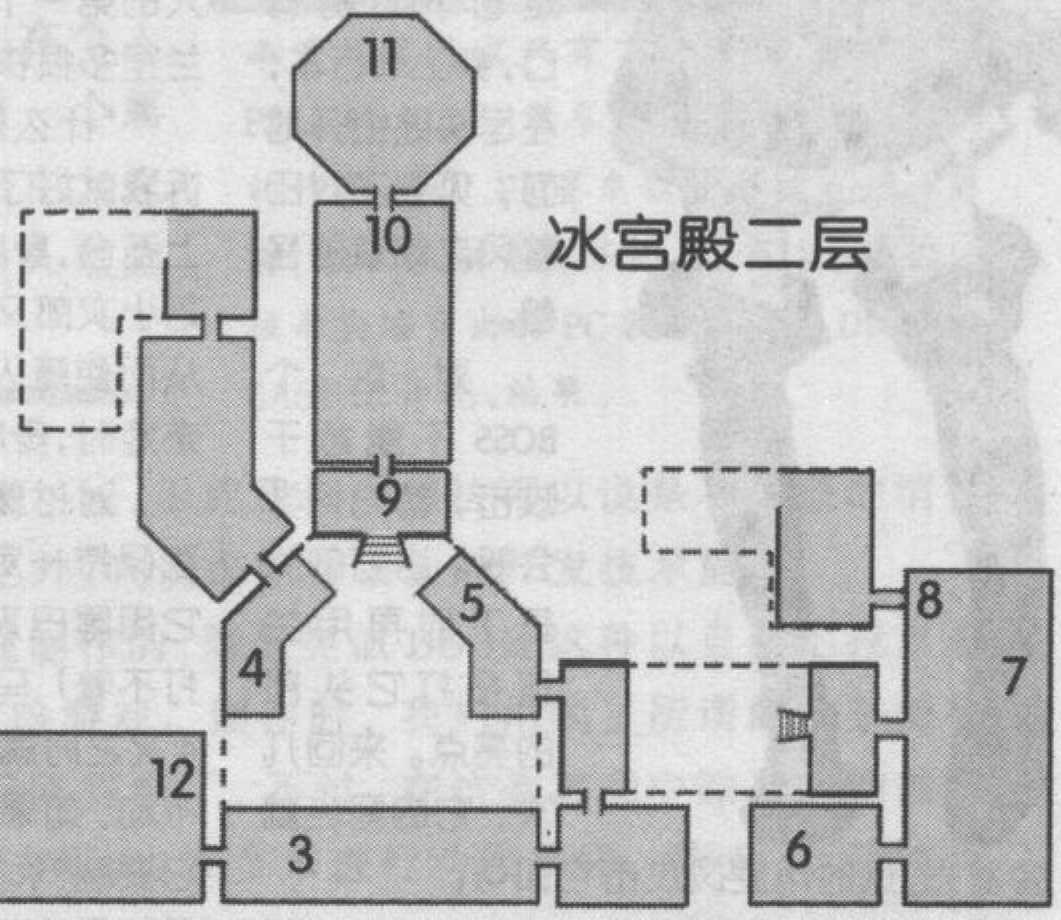
冰宫殿一层

1. 救出厕所的尼克吉尔（便所のニクジル）。
2. 门要用蓝眼（ブルーアル）打开。
3. 将屋里敌人全灭就能从箱子里取得红眼（レッドアイ）。
4. 救出科波尔·希福（クーパー·シュフ）
5. 宝箱中取得素敌之杖（てきなステッキ）
6. 让房间里的巨人将武藏扔起来可以到达二层。
7. 要用红眼打开门。
8. 宝箱里有艾德的兜裆布（エドのふんどし）。

冰宫殿二层

1. 保持满血的前提下全歼敌人可获得蓝眼。
2. 救出炼金术士沃尔特（炼金术师ウルテ）。
3. 要通过些处的钢针地面，必须吸收12处那个砸人的大铁块，从而获得特技金刚不死身（スチールボディ），发动后即可撞出一条路。
4. 获得传说的武具"希卡克鞋"（ヒキャクシューズ），可以走上冰冻的斜坡。
5. 救出厨师哈拉敏（肉切りハーラミン）。
6. 先在别处吸收那种模仿武藏动作的敌人，获得假人（ダミーだコリャ）特技。在此屋中安放一个，待巨人走近时引爆，即可得到绿眼（ワリーンアイ）
7. 救出彬彬单身汉乐手（ビビンバッハ乐士）
8. 使用绿眼开门。
9. 先用火之力烧化冰层再用红、绿、蓝三只眼球开门。
10. 用火之力跳起，引燃两个灯台，下层的宝箱里有托博的手绢（トボのハンカチ）
11. 调查亮斑就会落下与封印火之纹章的冰龙战斗。路上的冰尖要用火之力烤化。





第五章

随着冰龙的灭亡，两个盗贼也遇上了麻烦。沃卡大佐对艾德和本恩的失败非常生气，二人只有苦苦哀求下一次机会。而此时的武藏也并不轻松，村长告诉他，弗莱姬公主向村里争收了许多钱。再向各商店主一问，原来是集资维修缆车，可是数目却高得惊人。武藏心中疑窦顿生，立刻去找执事尤凯尔。不料他对此事并不知情，而公主本人已离开亚克伊尼克城，前往蒸汽树。武藏找到菲里斯的家却不见他本人，最后在蒸汽树门外发现了被打晕的他。他说是弗莱姬要破坏蒸汽树，爆炸的危险又一次降临，并把开门用的零号阀门（0ばんハンドル）给了武藏。一进门，"弗莱姬"还想蒙混，可武藏早已发现了她裙子底下的尾巴。原来这个"公主"是时髦首领·托波假扮的。她见事情败露就丢下骗来的钱财逃之夭夭。而蒸汽树爆炸的时间更近了。

这回关阀门与上次类似，只是有几个被拆下来了，最好先收集齐再逐个关闭。成功之后，武藏把集资款交还给村长。

现在要从矿坑进入原来的井底蓄水池（アミヤク村贮水池），在旁边的侧洞内打开火之纹章，宝箱里是烹调锅（おりぁうりナベ），让爆发的火柱冲破洞顶的泥土，就能爬上去取得五轮书·风之卷。发动风之力以后再按攻击键就是旋风攻击，既可以抵消狂风的阻力又可以钻破某些松软的地面。武藏本想钻开条道路，不料贯穿了岩石，摔下彷徨森林，刚好掉到莉奇尔中尉和布兰迪大尉（ブランディ大尉）面前。莉奇尔立即把他封进绿水晶，结果由于没有兰罡多反而对武藏什么也干不了。等二人离开，武藏就从里面打碎了水晶。

一进村就听说缆车站出事了，原来是只大爬虫在捣乱。于是武藏从亚克伊尼克城乘上缆车，给了爬虫一记重击。受伤的虫子爬上山坡，敲破排气扇之后消失在洞中。武藏尾随而致，用风之力吹散毒雾，向洞穴深处走去。途中他救出穆什·瓦吉尤，宝箱中拿到矿工的镐（こうふのつろはし），用地之力震露岩石铺平道路，进入一处积满有毒废液的山洞。宝箱里是坏油灯（こわれたカンデラ）。从这里先向右上方的洞口走，用风之力冲破狂风区，吸收"跳步"通过斜坡和尖刺地面。后面一处要留心些，先放出雷光丸刺中妖花。然后立即跳过深沟，这样仍有时间吸收特技。

不远处又是一部排气扇，用兰罡多打开电源就能登上左边的洞口，深入爬虫的老巢。武藏一路左行，救出音乐团长巴拉扬音



乐团长巴拉扬（音乐团长バラヤン）和骑士团长坦希奥奈（骑士团长タンシオーネ）。后者会传授坦希奥奈的穿宫杀（タンシオーネ・タロスアタック）。最后用风之力钻透地面，就又回到了废液洞。此时再走右下方的洞口，乘上滑行车，在尽头处钻开地面，见到了封印着风之纹章的怪兽。

对这个BOSS不能急于攻击，首先得学会躲。当它的头垂下时再用兰罡多打它头部的亮点。来回几次，它的尾尖就会发光，这时用旋风攻击它即可。

第六章

打开的风之纹章上刮起一阵龙卷，武藏被抛到村旁边的森林里。这时约翰和雷诺再次出现，把约翰的笔记（ジャンのメモ）交到他手中。按着那上面的提示，武藏在"空"的日子里（即当天标志为空）走进蒸汽森林。等到7:00钟，天空下起了大雨。他先打开地之纹章震落岩石，接着爬上崖顶打开了风之纹章。一股旋风把他带上飞空塔。

塔共三层：第一层要用地之力砸下三个开关（每个砸两下），再用水之力跳进大门；第二层需点燃三个火堆；第三层就是五轮书・空之卷。发动空之力后只要按住"×"键就可以浮在半空。

此时，鲁・科阿尔帝国的云间城堡来到近前，它吸光了飞空塔的比邱塔特能源。无畏的武藏乘机打进内部，决心救出公主。

前面的一段路只要善用空之力即可通过，打败巨汉首领・本恩之后会进入传送室，来回穿过墙壁即被传送，从再次走出房门开始就要按照村长所赠历法表上记载的顺序进门，而且必须灵活运用五种力量。有的开关要用地之力多砸几下，有一处需浮空片刻才能通过。进入空之纹章的门以后，只能下落一层并向右走，出口处的门没有任何标记。

紧接着，武藏打败了天才首领艾德，闯过帝国机械化士兵的重重封堵，来到托波的舞台。这里必须按照音乐的节拍按键，奏出与托波相同的乐曲，急不得，慢不得。不久，封印空之纹章的机器塔出现了，泛着绿光的椭圆窗口是它的弱点。

帝国最高首脑泰奇拉总统眼看重重机关尽数被破，只好用弗莱姬这最后一张王牌交换武藏手中的兰罡多。突然沃卡大佐半路杀出，揭露出泰奇拉弑君篡位的恶行。原来他就是帝国的王子，那个曾被锁在阿米亚克伊村的约翰。可惜他忽视了身后的波尔多少尉……事到如今武藏也只能交出兰罡多以换回弗莱姬。可是连泰奇拉也没想到，自己会成为由他亲手解放的暗之魔人的第一个牺牲品。那柄费尽心机得来的兰罡多很快回到武藏手中。

"什么是英雄武藏的纹章？约翰早点告诉我就好了！"武藏心里想着，一个空翻跃上石台，身后传来魔人那沉重的脚步声。可巧小次郎又来挑战，结果被魔人吸入体内，从而使魔人进化。当武藏找到被吹飞的弗奈姬时，身后已经没有任何退路了。

对付魔人第二形态关键在于绕圈子。在保持一定距离的情况下坚持跑圆圈，等它用尾巴攻击之后（只要距离算准就根本打不着）马上返身跃起打他额头上的晶体，4次之后就躲到它身体下面，如果它喷火就不动，如果它砸地就撤出影子并防御，随后它要喘气，乘机赐它一刀兰罡多。接下来还是绕圈……

最终形态的魔人相当灵活，有好几种攻击手段。每完成一种之后它会回到场地中心稍停瞬间，且体色变白。必须抓住这时机掷出雷光丸吸收它，成功后它会变成球形，接着就是兰罡多的时刻了。

暗之魔人再次被打倒，兰罡多又回到螺旋塔的结界之内。勇敢的剑士武藏的传说还会继续流传。

敏克捕捉大全

在世界的各个角落存在着一种叫做敏克（ミンクー）的珍惜动物，目前只有13只了。它们经常把长寿梅（チョウジュベリー）含在嘴里，而且只会在晚上22:00之后出现。如果有机会见到一只敏克，只要将它抓起，就会被吐出来，这就是增加HP上限的秘药。虽然它们露面时间很短，但是会在它们出没的地方留下紫色的排遗物，抓住这点儿蛛丝马迹就更容易找到它了。下面是全部13只敏克的出现地点。

1. 先沿山坡出村子，找到写有"ふたご山いりぐり"的木牌，沿着这一侧的山壁向左走到头即可发现。

2. 从写有（スチームウッドの森）的路牌旁的路口出村，见到另一个路牌的拐向左边的睡魔森林（すいまの森），在树林边有一块牌子上写着彷徨森林、基地方向（さまよいの森、基地方面），从这里向前不远的树林里有条小路（没有过河），走到最里面即可。

3. 走进双子山（ふたご山），沿着河道向左走，并利用河中竖起的三根木杆跳到对岸，向山顶前进，在遇到的第一个洞口处向下跳，空中尽量拉向左，成功的话会落在一块小平台上，那里会有敏克出现。

4. 第二章结束后武藏就拥有了地的力量，并使地的纹章解脱封印。此时从标有蒸汽树之森（スチームウッドの森）的牌子处出村，叉路向右，进入蒸汽树（スチームウッド）的区域，在路左侧的某根管子可以通向地的纹章（地の纹章），在纹章上使用地的力章，前方崖顶的巨石就会落下，山壁也可以攀爬，敏克就在顶部。

5. 在去矿井下的地底湖拿取幻之花（まぼろしの花）的过程中，留意一下湖边的石台，那儿也有一只。

6. 武藏取得水的力量以后，从标有蒸汽树之森（スチームウッドの森）的牌子处离村，向左进入睡魔森林（すいまの森）。在桥头使用水之力后下水，沿河上行可进入一小块被树木包围的空地……

7. 在双子山（ふたご山）的河岸上使用水之力，沿河水一直向左走即可发现另一只敏克。

8. 在打败第二章中封印地的纹章的怪兽后，返回那个盆地一样的战场，敏克就会出现了。

9. 进入第四章以后，从村子里的井口爬下去，在水的纹章（水の纹章）上使用水之力，周围的水位会发生变化，此时再借助水之力就能到达敏克出现的石台上了。

10. 与缆车站相贴的山体有一部分是可以攀爬的，顶上有一个通风口，这周围会出现一只敏克。

11. 当剧情发展到第五章时，先从矿井进入原来的水井底部，那里有一个原来在水下的洞口，它的尽头就是火的纹章（火の纹章），使用火之力将其打开，顶部的泥土即被冲破露出洞口，从洞壁内侧爬上去就又能找到一只。

12. 第五章的后半程会有一只巨虫袭击缆车站，武藏用缆车把它撞跑，它随之打破山顶的道风口，并爬了进入。在这之后即可从那破洞跳下，向左走就会见到敏克。

13. 在去往巨虫巢穴的路上有一处竖井，顶部装着排风扇，在这竖井的底部能找到最后一只敏克。

等十三只敏克都已找到之后，前往彷徨森林（さまよいの森），一走进去就会有一只巨大的敏克从天而降。虽然它嘴里没有长寿梅，但只要不断地打它，它就会在逃跑之前丢下满地的金币和HP、BP回复品，玩具屋里也能见到它的模型了。

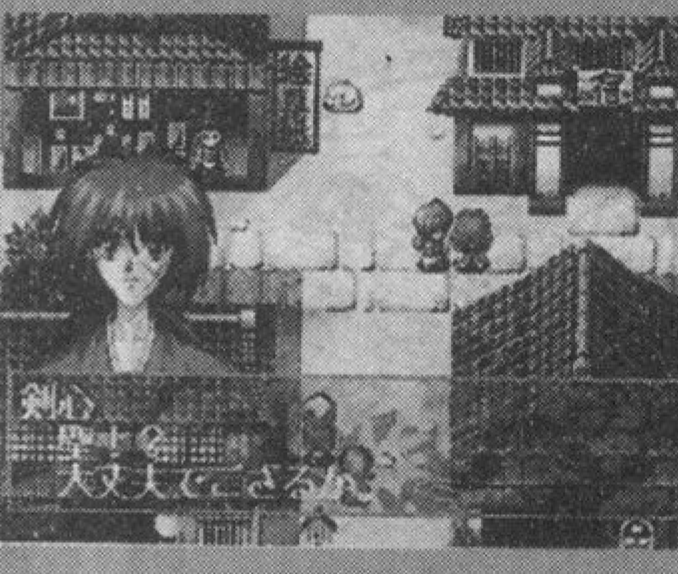
文、绘图/刘鹏　责编/PERFECT

浪客剑心·十勇士阴谋篇

漫画游戏 浪客剑心

不要总是抱怨现在的游戏不好玩。其实把一款游戏彻底玩"透"的感觉比走马观花的过一遍要惬意的多，努力收集所有的特殊道具、达成最终职业后是极有成就感的。而后你要做的就是准备投稿了，能够与人分享你的研究成果不是更有乐趣吗？

PS	厂商：SCEI	类型：RPG
	发售日：97年12月18日	



★"九字切太刀"与"十字纹怀刀"：圣的情节中，与剑心成为伙伴后，与下妻町西边的年念和尚对话，会发生帮助年念寻找失踪香炉的情节。当年念说寺庙不允许女性入内时，一定要将薰留下，不然，以后不会再有机会。在寺中洞穴可找到"九字切太刀"（祭祀用刀，不能装备）。辉的情节中，在横滨的修道院前与少女对话，会发生寻找消失在修道院内姑娘的情节，可得到"十字纹怀刀"。

★"那托の型"：斋藤（苍紫、辉的情节）加入后，去东京东部民居中找到平八郎。与他交谈后，他会到私塾中去。向右到私塾中与他对话，再去警署与警长对话，再去私塾，与留间十兵卫交战。胜利后，该情节告一段落。以后剑心加入了，再来与平八郎对话，主人公便会从平八郎那儿学会"那托の型"。

★道场的宴会：剑心加入后，去神谷道场，圣与薰、剑心对话后会发生做菜的情节。卖掉挂轴后去买菜吧！

★最强之剑：情节推进到一定时，在东京会遇到炼剑师，之后在涉川町还能遇到一次。以后去下妻町（要求在这之前未和剑心一起来过），在薰摔倒后，老人会问是否带她去旅行，此时一定要回答否。然后主人公与右边两人对话得知关于"ハスシの里"的情况。于是前往那里，击败守关人进入村子并得到火焰书，把它给予守关人后便可以离开了。从此再进入日光就会遇到犯病的炼剑师！而后去下妻町与人对话，再去守关人处，他会炼出最强之剑给你（他同时也死了）。在日光，你如果给了他"人丹"，则会得到"凉云"，反之则得到"青岚"。

★摆箱子游戏：与薰去找"九字切太刀"时，坚持不肯留下薰的话，就可与薰养病家的老人谈话，帮老人清理仓库（摆箱子）。

★晋太郎事件：找到南里家的地图之后，去涉川町左上角的卖饼人处，会发生晋太郎事件。出町后再入町，又可遇上晋太郎，他逃掉后，可在右下角的仓库那找到他。然后再出町后回町，会得知晋太郎被捉，那么去皇海山救人吧！

★海盗事件：去过麻生山后，前往地图右边的船港，花200钱坐船出海就会发生海盗事件。

★火灾事件：去过麻生山后前往日光。日光北部发生火灾。进去救人吧！

★幽灵事件：日光火灾后，去新座村与左上方屋中男人对话，会发生除幽灵事件。

★治病事件：幽灵事件后，去东京找一些生病躺在床上的人，而后与薰谈话便会发生为病人配药情节。每次找到病人，要去向薰配药材料，问玄斋老人药物的所在地。在找到材料后回到薰那儿配药。注意，治什么病拿什么药，拿错了或拿多了药的话是会喝死人的！

1. 头痛药：病人在道场左边小屋中。"赤い花"在一位丢失钱的夫人手里，把右边梳妆台上的钱交给她便可。"白い实"在惠家左边房中长着。

2. 腹病药：病人在头痛病人下方屋中。"青い根"在惠家上方的院里。"黄色い花"要与新座村居民家中的夫人用真珠换取（游戏中是"真珠"，非"珍珠"）。

3. 眩晕药：病人在东部右下方的屋中。"紫の根"在东京某民居里的大婶手中。"桃色の实"在下妻町工厂。

4. 解酒药：病人在酒店。"赤い根"在涉川町一居民手中。"青い花"在日光绘草纸店前女孩手中。

5. 恶寒药："白い花"在东京某民居中的老奶奶手上。"黄色の实"在下妻镇一少年手上。

6. 退烧药："桃色の花"在涉川町河边女孩手上。"青の实"在涉川町家中女孩手中。

7. 止咳药："紫の花"要用龟甲与佐佐木平八郎门前少女交换。"赤い实"在东京菜店前的女人手中。

★四十张绘草纸：从关原妙那儿可以知道共有四十张绘草纸（只找到了三十九张），下面先介绍可在店中买到的：

东京：根津、穴山、藤田五郎 壹（斋藤加入）、四乃森苍森 壹（苍紫加入）、伊三、清海

下妻町：海野、由利、幸吉、藤田五郎 贰（辉才能买到），四乃森苍紫（圣）、笕

日光：斋藤一、土方岁三、伊庭八郎、冲田总司（火灾后去）、绯村剑心 贰、神谷薰 贰、明神弥彦 贰、相乐左之助贰

横滨：才藏、望月、真田

下面介绍特别得到的：

人斩り拔刀齐：当操作者为剑心时与日光武器店附近的男人交谈

绯村剑心 壹：去过神爪里后，与时川对话

神谷薰 参：薰加入后与东京前川道场前男人对话

神谷薰 壹：与横滨街上站着的一个外国人交谈，回答"はい"可得

明神弥彦 参：辉在"赤ベユ"与薰对话

明神弥彦 壹：下妻町一房屋中地下屋中参加纸人相扑比赛，胜横纲后得到。要先与右下角老人对话得到一纸人（可无限次得到），再与左上角的人对话参加比赛。

喧哗屋斩左：与东京东部民居处左下方一男子交谈

相乐左之助 壹：剑心加入后，再与上面说的男子交谈

关原妙：有十张以上绘草纸后，与津南对话

三条燕：有二十张以上绘草纸后，与津有对话

悠久山安慈：打败穴山后，与新座村右下方屋内老人交谈

四乃森苍紫 贰：打败笕后，与上面说的老人交谈

高荷惠：冶好眩晕病人后得

濑田宗次郎：得到田利的地图后与下妻町绘草纸店前一女子对话

比古清十郎：剑心加入后与上面说的女子对话

卷町操：与横滨一位名叫义光的男人对话

★十二朵花：圣与燕对话后（以后可将花送与燕）；辉发现御庭番众墓地后（在叶隐山，要将花献上），就可以去各地采花，一次只能拿一朵。下面是有花的地方：我孙子の森、竹林、鬼姿の谷、南の沼、茂原の森、灵山、叶隐山、皇海山、伊香保の森、麻生の山、美浦溪谷、镇守の山。

★九种食物：找到下文的九种食物后就可以给玄斋的两个孙女吃。九种食物的位置如下：

柏饼：新座村村家厨房里的老奶奶手中

煎饼：涉川町摊贩那买到

ビスケシト：日光南里家厨房的佣人手中

馒头：在日光旅店住宿，随机可得

あめ：日光火灾后，左边房中被救女孩所赠

水饴：被救男孩赠送

チパン：卷町操处得

团子：濑田宗次郎处得

チヨコレート：横滨武器店旁屋中外国人手中

文/童希俊　责编/PERFECT

次世代天空

垂钓巴斯鱼

钓鱼乐趣
家中享受

世嘉推出的“GET BASS”在街机上风靡一时，没想到家用机也推出了类似之作，真可说是玩家的一大幸事。这种新形态的游戏仿真度很高，带给人们的乐趣非常之大。

PS	厂商:ASCII	类型:模拟
	发售日:98年冬季发售	





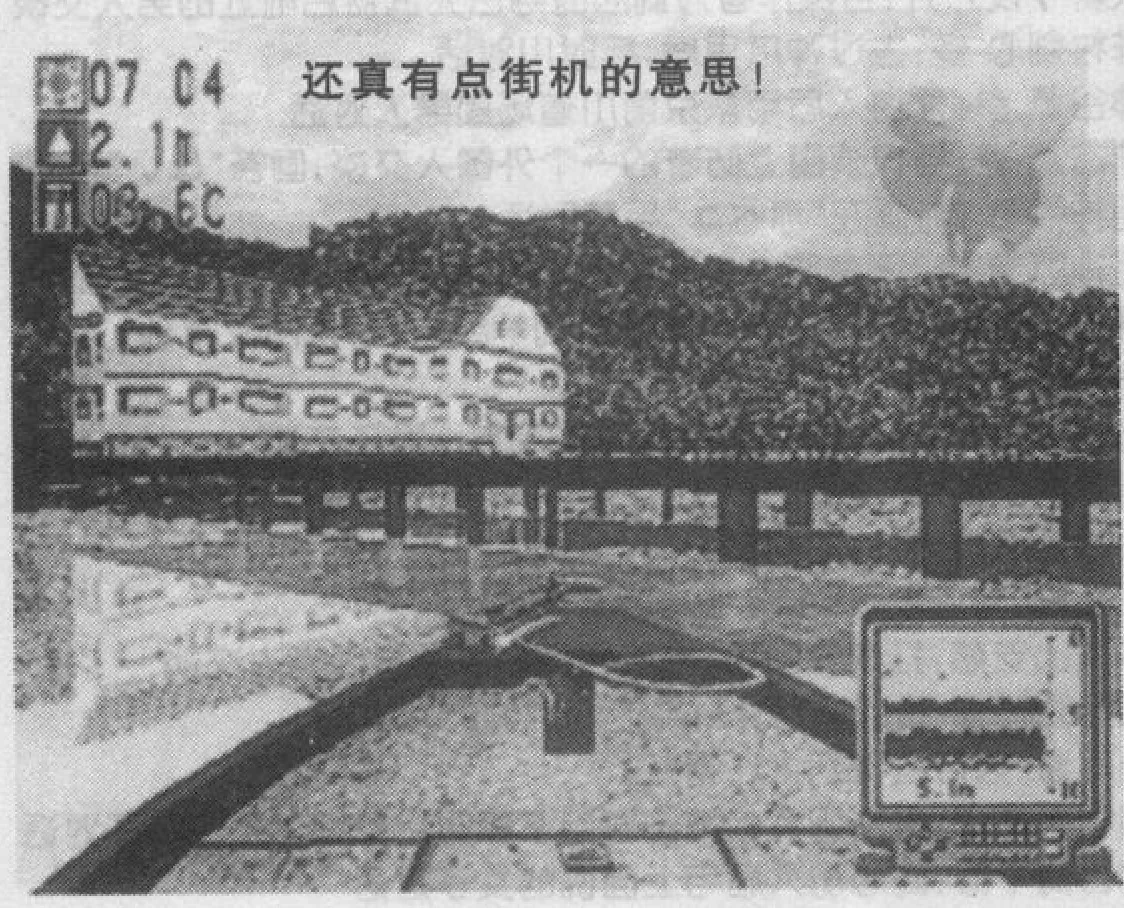
▲全 POLYGON 方式构造。

真实是本作的最大诉求

本作从鱼的生态到湖的状况都加以模拟，是个彻底追求真实性的钓鱼游戏。除了要满足钓鱼迷的多样化要素之外，在学习模式中也配置了专业的用语辞典，即便是初学者也能安心享受。游戏有4个各具特色的湖，风景美丽无比，玩家还可自行设定季节、天候、风向甚至水质等等细微特征，可说是非常体贴。由于也能对应 AC 和 DS 手柄，临场感有所提高，最绝的是将来同时发售的专用钓鱼操纵器，又离街机近了一步。

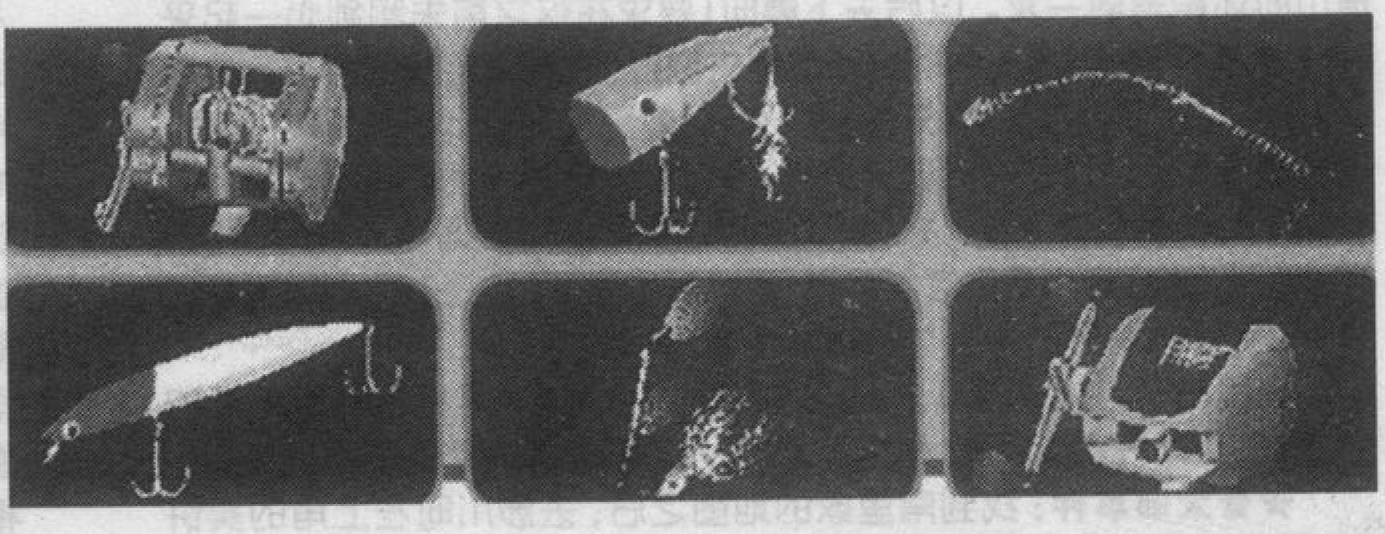


▲可震动的专用手掣，若价格合理，玩家不妨用它来获得最佳手感。



还真有点街机的意思！

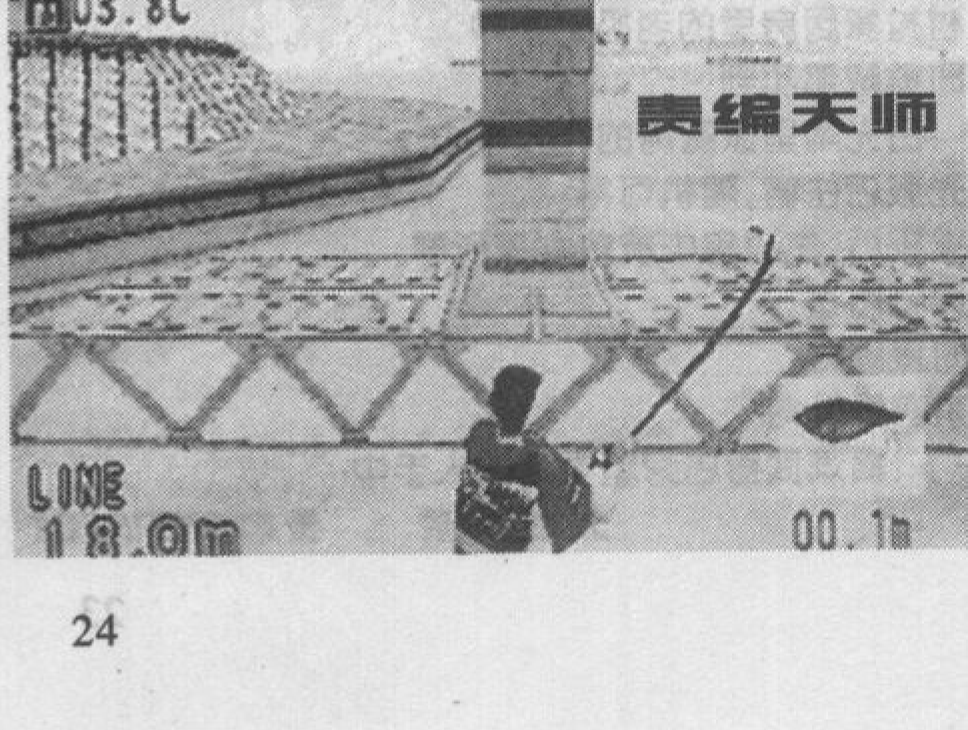
▲操纵着小艇自由地在湖上移动，寻找钓鱼的地点。移动中画面右下方会有鱼群探知机显示状况，它能显示出水中的障碍物和地形以及鱼群等信息。画面右上方的是地图。





▲▶钓具共有十种（钓杆、绕线机、鱼线）。像上面那么多饵针，就要依鱼的特性来选择。本游戏中，鱼上钩了，画面也不像街机那样切换到水中去。如同现实，你要一面观察湖面变化，一面想像鱼在水中挣扎的情景。一旦鱼完全上钩，才重播刚才水中的场面。右面的鱼看上去一点也不凶恶。

放长线才能钓大鱼



责编天师

驾船移动找到不错的地点后，就到了放线的场面。方式共有放长线和放短线等五种。甩杆后就要卷线等鱼上钩。大家都知道钓鱼时不能放过“溜鱼”的过程，鱼上钩后要左右轻摆鱼杆，太用力的话，饵就被吃掉了，鱼还会跑掉哦！



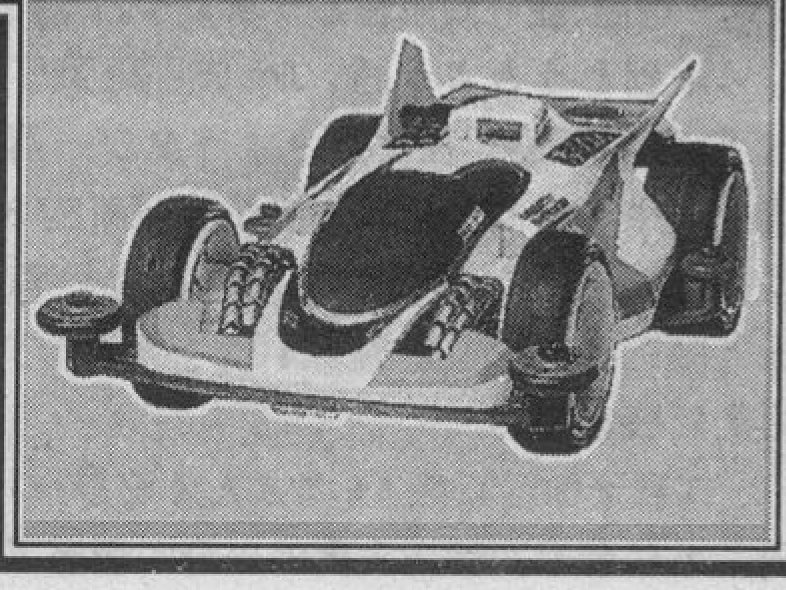
最后想说的是，PS 这直逼街机的画面令人感动。

天堂任鸟飞

迷你四驱

GB天地 佳作连台

时下，迷你四驱在日本、台湾都十分盛行，甚至台湾某些游戏书刊中竟然辟出版面来专门介绍四驱车的技术改造，可见其火热程度非同一般。另外，据说武汉市也出现了能够同时供三人比赛的长达400米的四驱车赛道，不过美中不足的是价格问题。



GB	厂商：ACSII	类型：RPG
	容量：4M	

在游戏中玩家可以轻轻松松地就成为“迷你四驱”的顶尖车手。

操作指令

★家中

いどう 移动

ミニよんく 赛车

- くみたて 装配
  - ツールボックス 工具箱
  - ぺーツそうこ 零件仓库
- ぶんかハ 拆卸
- なまえ 更名

じたくボックス 整理工具箱

- いれかえ 交换仓库中的零件
- そうこへ 放入仓库
- せいり 交换位置
- データ 零件说明

そうこ 仓库

- いれかえ 交换位置
- ボックスへ 放入工具箱
- すてる 抛弃
- データ 零件说明

テスト 试验(先用方向键选择赛道)

スタート 开始

- つづける 继续
- せめる 中止
- コースへんこう 更换赛道

きろく 存档

つうしん 通讯对战(该指令在取得オータム杯并战胜てっしん后才会出现)

せってい 调整文字显示速度

せいせき 成绩

- トロフィー 查看奖杯
- コースレコート 单圈最好成绩
- マシンせいせき 赛车成绩
- もどる 退出

注1. 地图画面中同时按方向键与B键为加速跑。

注2. 战胜てっしん后，该处指令栏中会出现“きょうか”指令，此后便可在此由てっしん为主角改造赛车零件了。

★模型店中

いどう 移动

はなす 交谈

ボックス 工具箱(零件、赛车)

せいせき 成绩

かう 买(パーツ 零件、ミニよんく 赛车)

うる 卖(パーツ 零件、ミニよんく 赛车)

せってい 调整

注：ボックス・ミニよんく指令中及以后比赛期间查看赛车时，按START键可显示零件磨损度、零件重量；按SELECT键可查看赛车状况(整体)。

★有赛道的学校、公园等比赛场所中

いどう 移动

ボックス 工具箱

せハせき 成绩

はなす 交谈

せつてハ 调整

コースをる 观看赛道

くさレース 比赛

- スタート 开始
- ボックス 工具箱

★参赛场地(一般位置不固定，只有とうきょう的ミニょんくタワ一是专门进行大型车赛的场所)

レース 决赛

よせん 预赛

其它指令同上

注1. 大型车赛必须先进行预赛，在限定时间内跑完全程，此后才能进入决赛。

注2. 进入决赛后需一鼓作气，击败所有对手才能夺杯，中途若败一场则要从头再来。

注3. 车赛中

コース 观看赛道

はい 更换零件(所用时间计入比赛用时)

いいえ 继续比赛

攻略指南

学校里的某一天，Jim在同好友们的交谈中，被精彩的迷你四驱世界所吸引，并决定成为其中的一员，为赢得在各地举行的四驱车赛而努力。

放学后，Jim回家取了钱后便赶往玩具店(おもちゃのナガト)购买比赛用车，有六种型号可选。之后就要买些其他零件对赛车进行初步改装了。

在学校中，Jim在车赛中战胜了好友しょうた和まもる后，得知おもゃのナガイ杯将在赛场(レースじょう)举行。初获胜利的Jim尝到了甜头，马上赶往竞赛场参赛。因为是第一场杯赛，所以难度不大，轻松击败对手后，即可获得第一个奖杯了。

没事的时候，Jim就在镇上闲逛。无意中，Jim发现在公园(こうえん)中居然有新的赛道出现。既然有志同道合的人在场，自然免不了要较量一番了。取胜后，不知从哪钻出个陌生人，居然开口就向Jim挑战，要与Jim在竞赛场中一决高下。细看之下，此人倒颇有贝吉塔的狂傲。

面对陌生人的挑战，Jim自然不甘示弱了，赶到竞赛场时，JET杯已开始。连胜数人后，又使挑战者くろさわ落荒而逃，Jim终于取得了JET杯。路过此处的つちや博士被Jim的实力吸引，认为他素质极佳，希望他能去参加オータム杯的比赛，并告之乘公共汽车可去比赛地区とうきょう。

博士的话始终回响在 Jim 的脑海中。为了再次证明自己的实力,Jim 来到了车站(**バスていりうじょ**),与好友**まもる**和**たくや**交谈一番后,便一同前往**とうきょう**。

来到**とうきょう**后,Jim 先四处逛了一下,熟悉环境。在**とうきょうタワー**可遇见**あや**与**テツ**兄妹俩,Jim 发现新的 3 型赛道地质与以往有所不同。在此处有三处商店,可只有百货商店(**デパート**)才可更新装备。

找到迷你四驱塔(**ミニよんくタワー**)后,Jim 怀着初次参加大赛的兴奋心情报了名。接下来要做的就是闯过预赛了,这对目前状况不佳的 Jim 来说,可不那么容易。决赛中,除了**とうきち**有点麻烦外,其余 4 人对自己都无法构成威胁。取得冠军后,Jim 得到了一个实用的奖品——升级了的新工具箱。随后,**つちや**博士再度出现,带着 Jim 前往他的研究所。

在研究所中(**つちやけんきゅうじょ**),博士告诉 Jim,光用现成零件是无法达到四驱赛车的高手境界的,要进一步提高自己赛车的速度,必须学会自己改造赛车(这也是本款游戏的最大乐趣所在)。为了这个原因,博士带着 Jim 来到了他的老师**てつしん**的住处(**てつしんのかまど**),请**てつしん**收下 Jim 作徒弟。没想到这老顽固(龟仙人?)非要先见识一下 Jim 的实力不可,没办法,只好与他在赛车上见真章。胜过**てつしん**后,他终于肯向 Jim 传授改造之法。

回到家后,Jim 收到了**とうきち**的来信。信中声言要一雪在**オータム**杯赛中败给 Jim 的耻辱,因此邀请 Jim 前往他家一较高低。在此之前,可在**つちやもけいてん**买到新型号赛车**づうつクヤイバー**。

作好准备工作后,Jim 来到了**とうきち**的公馆(**とうきちのやしき**)。他果然身手不凡,再次战胜了**とうきち**,取得**リッチマン**杯。之后,**とうきち**告诉 Jim,**リョウ**是这一带的四驱车高手;**つちや**博士也带来口信,说 LV2 级零件已有售。

Jim 更换了装备后,来到了郊外的竞赛场(**たかげレースじょう**),帐蓬中正在举行四驱车比赛。当然不能放过这个锻炼的好机会,经过一番拼杀,Jim 终于战胜了对手们。可其中之一的**じろうまる**不甘失败,找来**リョウ**复仇。这下倒好,方便了 Jim 会会这位高手。

胜过**リョウ**后,他会告之**とうきょう**地区的**ウインター**杯赛即将开始,希望能在比赛中再次见到 Jim,并称那里有 LV3 级的零件出售了。

Jim 告别大家再次回到**とうきょう**,更新装备后便参加了比赛。成为**ウインター**杯赛冠军后,作为奖励,Jim 的工具箱再度升级。

比赛中,Jim 结识了**ゴー**和**レツ**兄弟俩。赛后,他们邀请 Jim 去做客。来到**ふうりんちょう**处**ゴー**和**レツ**的家(**レツとゴーのいえ**)后,在交谈中得知在**さがみもけいてん**有比赛,于是大家结伴同行一起参加了**さがみもけいけい**杯赛。

Jim 取胜后,与大家相约在**スプリング**杯赛上再见。到达**とうきょう**的**ミニよくタワー**后得知赛场尚未完工,**スプリング**杯赛将延期举行,没办法,Jim 只好打道回府。到家后,Jim 收到了**おおがみ**博士的邀请信,认识前辈的机会自然不能错过,马上动身吧!

来到在**おおがみラボトリ**的研究所(**おおがみけんきゅうじょ**)后,才知道博士其实是想试探 Jim 的实力。费点周折,胜过了博士的五位弟子后,女弟子丁也忍不住要向 Jim 挑战了。取胜后,作为纪念可以拿到**おおがみけんきゅうじょレース**奖杯。

耽搁了这么长时间,该是动身参加**スプリング**杯赛的时候了。迷你四驱的世界真是人才济济,兴旺发达呀,大赛规模一次胜过一次。此次进入复赛的选手已达到 8 人之多,但对身经百战的 Jim 来说,已不是什么大阵仗了。战胜对手之后,Jim 取得了**スプリング**杯,当然,工具箱也会跟着升级。

赛后,初次露面的**カイ**带着失败的屈辱回到**おおがみ**博士创办的四驱车学校(**おおがみがくえん**),并希望 Jim 前去与他再较量一番。

面对挑战,不能不理,Jim 坐车来到了**おおがみがくえん**的**こうしゃ**。与**カイ**交谈一番后,Jim 被带到了竞赛场(**レースじょう**)先与**カイ**的同学比试,不客气的将四人击败后,Jim 又来到机场(**ガくえんかつそうろ**)上,与**カイ**单独较量。

Jim 取胜后,**カイ**因比赛败北,而向**おおがみ**博士请求处分。好在博士此来另有目的,要找 Jim 有事相商。回到**おおがみ**博士的研究所后,Jim 听到了一件怪事;长久封闭的研究所旁的山洞居然被打开了。毫不迟疑的来到山洞(**しょうにゅうどう**),Jim 见到了两个陌生人**レイ**和**グン**,原来是不甘失败的**おおがみ**博士的学生请来助阵的人。

毫不胆怯的 Jim 先战胜了这几个学生,之后再向**ゲン**、**レイ**和**くろさす**挑战。取胜可真不易,而**つちや**博士出现得也算及时了,他告诉 Jim,**サマー**杯赛即将开始,希望 Jim 务必参加。

经历了这许多事,好歹要休息一下吧?Jim 先回了趟家。在家中,他收到了来自**とろきょら**的**トイランド**的信,告之商店最近进了批新货,请 Jim 前去选购。正好要去**とうきょう**比赛,Jim 即刻动身了。

更换装备后,Jim 再次来到了迷你四驱塔。为了参加这次大赛,你对以前的经历可有感想?此次**サマー**杯后,**つちや**博士将亲自宣布 Jim 获得优胜。一番鼓励之后,各位就可欣赏结尾了。

……且慢,怎么又回到比赛现场了?

对了,在**とうきょう**不是还有一座高楼没进去过吗?那里将会发生一场怎样的四驱车赛呢?敬请期待:与前辈们的战斗!

心得体会

1. 熟悉赛车的朋友们都知道,为了让赛车在比赛中取得好的成绩,通常要让新的赛车马达在赛前空转片刻,从而使马达达到最佳运行状态,在本款游戏中也是一样,赛前最好让新马达热热身,使其磨损度超过 10(马达的最佳运行状态时的损耗度应在 10~15 之间),这样赛车才会跑出最好的成绩(损耗度低于 10 时马达呈加速状态,损耗度高于 65 时马达呈减速状态)。

2. 赛车轮胎的附着力随着损耗度的增加会逐渐减弱,从而影响到赛车的速度,所以在轮胎的损耗度达到 60 以后,就要考虑更换了。

3. 赛车的卖法较为特殊,须先拆除全部零件方可卖出。

4. 一般来说,跑直道应使用转速大于扭矩的马达,跑弯道则应使用转速小于扭矩的马达,这样能使赛车跑得更快,但从夺取第八个奖杯**スプリング**杯时起,就应视具体情况区别对待,不必在一堵墙上撞死。

5. 随着情节的发展,主角所在城镇的车站会不断出现新的目的地,新出现的城镇往往是情节进一步发展的关键,所以没事儿要多往车站跑跑。

6. 在参加比赛夺取奖杯之前,别忘了到附近的商店去瞧瞧,一般情况下都能找到新的高级零件。

7. 取得第五个奖杯**ウインター**杯后,**さがみもけいはい**杯开始,从此时起,主角

便拥有了控制赛车速度的特殊能力，在比赛中若按住 A 键，可使赛车加速。该能力若运用得当，常常可以起到反败为胜的作用，可惜的是每圈比赛只能使用一次。

8. 最后送给大家一句话：兵无常势，水无常形（不是我说的），当遇上强大的对手时，要适时改变战略方可克敌制胜。

9. 取得ウインター杯后在とうきょう地区的つくもや会出现こうかん菜单，当手中有损耗度达 99 的零件时，可在此处交换（似乎没太大用处）。

改造零件图表

序	名称	适用	用途
001	スチール	全部	重+0.1,发热-6,耐久力+4
002	ステンレス	全部	重+0.2,发热-8,耐久力+8
003	アルミ	全部	重-0.2,发热+4,耐久力-4
004	ヤラミック	全部	重-0.4,发热+,耐久力-8
005	ゴム	轮胎(タイヤ)	重+0.1,グリップりょく+2,耐久力-4
006	きょラガゴム	轮胎	重+0.2,グリップりょく+4,耐久力-8
007	チタン	全部	重+0.1,发热-2,耐久力+6,稳定性+1不详,
008	ZMC	全部	转数+,扭矩-
009	スピードギア.	马达(モーター)	转数-,扭矩+
010	トルクギア	马达	转数+,扭矩+,发热+
011	デュアルギア	马达	转数+,扭矩+,发热+
012	デュアルギア SP	马达	转数-,扭矩-,发热-
013	ダウンギア	马达	转数+,扭矩-
014	けいりょう TZ ギア	马达	转数-,扭矩+
015	SP トルクギア	马达	重+0.1,稳定性+1
016	スペーサー	导轮、龙头、サイド、尾翼、凤尾	重+0.2,稳定性+3
017	ビッグスペーサー	同上	稳定性+1,耐久力-6
018	ヤーフティチップ	同上	稳定性+2,耐久力-10
019	SP ヤーフティチップ	同上	くうりきせいのう+2,ダウンフォース-2
020	くうりきちップ	龙头、サイド、尾翼、凤尾	くうりきせいのう+3,ダウンフォース-3
021	SP くうりきチップ	同上	くうりきせいのう-2,ダウンフォース+3
022	ダウンフォースチップ	同上	くうりきせいのう-3,ダウンフォース+4
023	ダウンフォースチップ Z	同上	稳定性-1,耐久力-6,
024	エアロチップ	同上	くうりきせいのう+1,ダウンフォース+2
025	SP エアロチップ	龙头、サイド、尾翼、凤尾	稳定性-1,耐久力-10,くうりきせいのう+2,ダウンフォース+4
026	ストレージチップ	电池	容量+6,功率-1
027	ダブストレージチップ	电池	容量+10,功率-3
028	パワーチップ	电池	容量-3,功率+2
029	ハイパワーチップ	电池	容量-6,功率+4
030	ペアリング	导轮	稳定性-1,摩擦阻力-10
031	ハイブソッドペアソング	导轮	稳定性-2,摩擦阻力-20
032	グリップアップ	轮胎	重+0.2,グリップりょく+3
033	SP グソップアップ	轮胎	重+0.4,グリップりょく+6
034	ノーマルホイール	轮胎	オロード→0,不适于所有轮胎
035	デコホイール	轮胎	テフ→0,重+0.2,整车稳定性+10
036	リバースチップ	全部	强化还原
037	エボクリスタル	全部	强化增强,数据不详,需与其他零件配合使用
038	スーパーエボクリスタル	全部	强化增强,No.037 加强型
039	メガエボクリスタル	全部	强化增强,No.038 加强型

注 1. 龙头 バンパー　尾翼 ウイング　容量 ようりょう　摩擦阻力 まさつりょく
凤尾 リヤー　导轮 ローラー　功率 パワー
轮胎 タイヤ　电池 でんち　转数 かいてんすう
马达 モーター　附件 オプション　扭矩 トルク

注 2. 重量 おもさ　发热率 はつねつど
强化程度 きょうかすう　耗电力 しょうひでんき
耐久力 たいきゅうど　稳定性 あんていせい

注 3. 零件不可进行超强化程度的改造，否则会爆炸，直接增加零件损耗（当然，为了看一下改造厂爆炸的情景也是值得一试的）。

4. 未注明数值表示不确定，随情况而变。008 号零件 ZMC 极难获得。

文/吴飞　责编/PERFECT

秋季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

◆超任游戏磁盘，进口高档软盘制作，每张 2.5 元 20 张起邮，邮资 15 元，免费送游戏目录◆

善意提示

①为确保您所邮购的物品能准确，及时的寄送您的手中，故请您在填写汇款单时，一定要字迹清楚，地址准确，如有联系电话请连当地区号一并写清，以便于联系。

②因本店邮购量较大，个别卡带可能会出现暂时缺货情况，故请您在选购时，多选几盘备换卡带，以便挑选。

③本店所售商品均有严格质量保证，邮寄之前均有专人负责测试，确保质量。收到商品一周内如发现有质量问题，本店无条件为您更换。

④卡带邮资如下：A．保价平邮：1 盘 6 元，2 盘 8 元，3 盘 10 元；B．航空快件：因国家邮政部门调整，取消航空快件，其他商品邮资请参阅广告内文。

敬请留意　感谢配合！！！

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟 2	39	阿 Q 连环泡(中文)	115	古代的封印	44	众神遗产	69
	三国 5(全中文)	88	吞食天地(全中文)	83	主题公园	39	澎湃的电风	95
	魔术师传奇(新卡)	55	封神榜(中文)	89	沙丘魔堡Ⅱ	17	梦幻模拟战Ⅰ	68
	梦幻模拟战 2(中文)	83	信长霸王传(中文)	79	沙丘魔堡Ⅱ＋火枪英雄	32	光明十字军	64
	皇帝财宝(中文)	83	光明与黑暗(中文)	78	大航海时代Ⅱ	53	光之继承者	64
	众神遗产(中文)	89	三国 3(中文)	50	皇帝财宝	69	信长野望—霸王传	50
	水浒传(中文)	83	大富翁(中文)	64	特殊部队 357	58	A 列车进行曲	39
	三国 3＋信长野望(中文)	98	三国乱世群英(中文)	53	皇家血裔	78	梦幻模拟战Ⅱ	49
	悟空外传(中文)	75	三国志 2(中文)	76	新超级大战	79	太阁立志传	93
	大航海时代 1(中文)	73	武将风云录(中文)	99	乱世群英＋大战	88	攻击潜艇 688	34
	大航海时代 2(中文)	88	太空战士(中文)	89	大海战	28	太阁立志传(中文)	108
	新乞丐王子(中文)	135	斩—夜叉圆舞曲	59	织田信长—全国版(中文)	59	中国象棋(中文)	50
	三国Ⅰ＋悟空外传	110	火车幻想曲(新卡)	49	帝国王朝－亚瑟传说(中文)	79	忍者武雷传	76
对战格斗	98 格斗王(新卡)	98	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	44	龙虎拳	27
	超级 16 人街霸	99	真人快打完结篇	44	豪血寺一族	79	七龙珠—武勇列传	24
	铁拳 3(新卡 24M)	78	VR 战士 2	39	VR 战士对铁拳	29	侍魂	38
	真侍魂—霸王丸地狱变	39	快打忍者龟	35	恐龙格斗(32M)	65	VR 部队	45
	12 人街霸	29	幽游白书 2	34	饿狼传说 2	64	魂之利刃(新卡)	55
枪战射击	EX 战斗机	40	空牙＋雷电	43	雷电传说	21	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机 4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	39	野马战机	35	雷鸟战机 3	26	沙漠风暴Ⅰ	19
	沙漠风暴Ⅱ	29	沙漠风暴 3	29	魂斗罗	34	生化人大战	35
	毁灭警官	26	忍无可忍	30	真实谎言	27	超空狂龙	30
	骷髅行动组	49	空牙	22	火枪英雄	24	机械战警Ⅳ	29
	F—117 隐形战机	29	米格—29 战机	23	超级大坦克	21	异形战士	35
	机动双雄(新卡)	49	爆破战士(新卡)	49	僵尸战争(新卡)	49	海星行动组(新卡)	55
动作过关	水浒风云录(32M)	109	杨家将	118	格斗四人组 3(24M)	34	复仇者	27
	玩具总动员(32M)	44	蚯蚓战士Ⅱ	39	漫画英雄	27	战斧Ⅲ	24
	战斧 4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克 3	27	超级忍 3	19	音速索尼克 5	44	鸟人战队电影版	29
	X—MEN Ⅱ	27	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	39	丁丁历险记	38
	风中奇缘	48	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	27
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	暴力克星	28	米老鼠纪念版	46
	狮子王	38	狮子王Ⅱ	38	林克船长	35	时空兄弟	35
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	27	战斗原始人	38
	失落的世界—侏罗纪 3	44	巴洛战士 2	45	侏罗纪公园	34	侏罗纪公园Ⅱ	29
	绿巨人(新卡)	45	安全队长(新卡)	55	叮当－机器猫(新卡)	66	战斧 2	39
	北斗神拳(新卡)	45	超音鼠(新卡)	46	超级玛莉(新卡)	75	眼镜小子(新卡)	49
体育赛车合卡	98FIFA 法兰西之路(记忆)	90	暴力克星 4 合 1	58	联合职业冰球	35	实况足球 2	28
	97NBA 篮球(带记忆)	35	97 足球(带记忆)	35	NBA 争霸战	40	台球传奇	24
	98NBA 篮球(带记忆)	40	98 足球(带记忆)	40	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98 冰球	55	篮球飞人	27	印地赛车	32	摩洛哥赛车	24
	机车王 2	30	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	32	疯狂飙车 3	35
	VR 赛车(原)	89	音速 6 合 1	58	大混战 6 合 1	60	摇滚赛车	38
	环球赛车	35	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说 3 合 1	48

凡购以下世嘉卡满 10 盘，赠送世嘉机一台。满 5 盘，世嘉机可按 100 元购买

骷髅战机	HQ 追踪	超级足球	重装机兵	机甲魔兽	火暴警长
魔鬼客星	时空战机	武器之王	俄罗斯方块	突击先锋	冲破火网
V 型战机	卡通足球	火焰门球	小鬼当家	雷霆战机	M1A1 坦克
辛普森家庭	双截龙	机车王	SD 梦幻战机	四天明王	绿巨人
忍者蛙	魔域争辉	快打拳头	激光战机	彩虹岛	僵尸机械人
赌神	昆虫军团	空战客星	网球世界	光电战机	热血足球
石头一族	森林守护神	恐龙杀手	宇宙雄兵	海底城	魔岛大富翁
兽王记	F－Z 战机	米老鼠历险记	暴力足球	达尔文战机	水中奥运
忍武者	大旋风	战斗原始人	地狱火战机	GP 赛车	西部枪声
NBA 篮球	冲破火网	苏丹之剑	007 情报员	舰艇王	唐老鸭历险记

本栏世嘉卡均为 30 元，同时购以上世嘉卡连同所送世嘉机邮资总共只需付邮资 50 元。

秋季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

新型:原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(荧光型 淡绿色发光屏幕 可黑夜使用) 售价:498 元 邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机(附:4 节原厂电池及说明书) 售价:295 元 邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附:2 节原厂电池及说明书) 售价:330 元 邮资:20 元

GB 单卡			售价	GB 单卡			售价	GB 单卡			售价	GB 单卡			售价
国际象棋	26	异形 3	26	美少女战士	26	未来战士	26	蝙蝠侠	28	98NBA 篮球	45	恐龙世界	45	风中奇缘	45
老夫子	26	海上战役	26	新式战机	26	魂斗罗 6	26	饿狼传说 2	28	牧场物语	45	超级大战 2	45	真人快打 3	45
怪鸭	26	蓝精灵	26	赤色要塞 2	26	蝙蝠战士	26	玛莉兄弟	28	口袋恋爱	45	97FIFA 足球	40	街头霸王 2	45
蜘蛛侠	26	世界大冒险	26	蜡笔小新	26	双截龙 2	26	98 海战	28	饿狼特别版	40	超级玛莉 6	45	玩具总动员	45
F—15	26	兔宝宝家庭	26	沙罗曼蛇	26	七喜小子	26	蚯蚓战士	28	饿狼传说 2	39	96 格斗天王	45	阿拉丁神灯	45
魂斗罗	26	铁甲威龙 3	26	上尉密令	26	丛林小子	26	真实的谎言	28	口袋妖怪(红)	40	鬼太郎	45		
汤姆猫	26	热血硬派	26	篮球大赛	26	聪明笨伯	28	吞食 3(中文)	45	蛋仔俱乐部	45	疯狂赛车	45		
黑猫警长	26	忍者龙剑传	26	机器猫 2	26	冒险岛 3	28	三国英雄中文	45	月影村的怪物	45	幽游白书 4	45		
忍者龟 3	26	美国特工	26	美人鱼	26	门画中人	28	第二次(中文)	45	米莲战机器人	45	斩红郎无双剑	45		
泡泡龙	26	李小龙	26	国资物语	26	斗神传	28	口袋魔鬼 2	45	四驱车 2 代	45	地下游园事件	45		
历险记	26	海湾战争	26	世界杯足球	26	红车	28	98FIFA 足球	45	狮子王	45	三国志(中文)	42		

GB 超低价单卡

以下卡带为 GB 合卡,编号表示合卡数量例如:GB808 表示该卡为 8 合 1 卡,以此类推,为方便外埠玩友邮购,汇款时只需写清所购卡带编号即可

新卡推荐

独家销售 特别推荐:GB 单卡—太空战士 3 代(全中文版 RPG 文字类型) 随卡附送原包装及原装说明书 电池记忆 售价:68 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—侏罗纪公园 3 代(全中文版 RPG 文字类型) 随卡附送原包装及原装说明书 电池记忆 售价:68 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—口袋妖怪 3 代(青色 新版 RPG 文字类) 随卡附送原包装及原装说明书 电池记忆 售价:68 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—新音速小子 - 超级版(ACT 动作类) 随卡附送原包装及原装说明书 售价:68 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—超魔神英雄传(新版 RPG 文字类) 随卡附送原包装及原装说明书 电池记忆 售价:68 元

GB810 侏罗纪公园 3(全中文 RPG)96 格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆) 135 元
GB811 侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 98 法兰西世界杯足球 音速小子 5 代 卡拉乡村 疯狂泰山 2 代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵 2 代 (电池记忆) 135 元
GB812 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) 魂斗罗 2 代 飞龙拳外传 魁男塾 N64 玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉 4 代 78 元
GB813 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) SD 战国传说 轰炸超人 5 代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说 2 代 战国物语 幽浮精灵 3 代 78 元

独家销售 特别推荐: GB1201 饿狼传说 RB 版 (3 代) 007 情报员 96 格斗天王 斗神传 音速小子 6 代 樱桃小丸子 客星兄弟 饿狼传说 2 代 詹姆斯邦德 恶魔城 98 元

独家销售 特别推荐: GB16001 饿狼传说 RB 版(3 代)失落的世界 丛林王子 蓝波 98 大海战 凯蒂猫 叮当赛车 疯狂泰山 小丑历险记 樱桃小丸子 恐龙世界 蓝波 海底争霸 凯蒂世界 叮当 3 代 125 元

GB501 96 格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌 78 元
GB503 街霸 2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传说 78 元
GB505 98FIFA 足球 忍者龟 魂斗罗 6 代 泰山 2 鬼马精灵 88 元
GB601 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克大战 电单车 88 元
GB603 蜡笔小新 忍龟 3 叮当 2 轰炸超人 冒险岛 2 米老鼠 5 76 元
GB502 恶魔城 3 黑船党之迷 三国志 3(中文版) 创世外传 沙特传说 88 元
GB504 98FIFA 足球 热血高校 热血硬派 冒险岛 2 代 街头赛车 88 元
GB506 98FIFA 足球 客星兄弟 天使老人 小叮当 蓝精灵 88 元
GB602 女神转生 2 美少女战士 方块 芭比娃娃 梦幻仙女 美女赛车 88 元
GB701 97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 世界保龄球 85 元

GB801(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪 2 代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆) 120 元
GB802(RPG)玛莉 6 代 四驱车 2 代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆) 115 元
GB803 96 格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地 95 元
GB804 96 格斗天王 鬼马小精灵 轰炸超人 大冒险岛 2 屠龙部落 仓库番 玛莉医生 玛莉砖块 85 元
GB805 96 格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战 80 元
GB806 超级街霸 2 魂斗罗 2 代 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番 2 70 元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版) 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆) 135 元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记 135 元
GB901 96 格斗天王 洛克人 1 洛克人 2 洛克人 5 N64 玛莉 玛莉兄弟 水管玛莉 玛莉医生 95 元
GB1001 三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界 115 元
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师 105 元
GB1003 97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球 85 元
GB1004 吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块 125 元
GB1005 卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块 85 元

GB 202 合 1	79 元	GB150 合 1	79 元	GB100 合 1	79 元	GB 50 合 1	79 元	GB 42 合 1	79 元
GB177 合 1	79 元	GB120 合 1	79 元	GB 98 合 1	79 元	GB 49 合 1	79 元	GB 38 合 1	79 元
GB169 合 1	79 元	GB119 合 1	79 元	GB 56 合 1	79 元	GB 48 合 1	79 元	GB 36 合 1	79 元

本栏 GB 卡因合卡数量较多因版面所限恕不一一列登

各 类 主 机 及 配 件

各类主机及配件	价格	邮资
新型:日本原装索尼 PS 游戏机 7002 型 5502 加强型(附:原装震动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件	1280	50
新型:日本原装索尼 PS 游戏机 7003 型 5501 加强型(附:原装震动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件)	1280	50
新型:日本原装索尼 PS 游戏机 5503 型(附:原装标准手柄 220V 原装电源 立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件)	1180	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附:原装手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件)	1280	50
新型:日本原装索尼 PS 游戏机 5903 型内置 VCD 功能(附:原装标准手柄 220V 原装电源 立体声 AV 电视连线 全中文说明书)	1450	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄 转换电源 立体声 AV 线 220V 原装电源 说明书)	880	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送 100 余个相应游戏软件)	1860	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示,可接驳电视及副手柄,随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代 Ⅱ 型双制式十六位机,通卡率高,兼容性强(附:双手柄,AV 线,射频盒,射频线,转换电源,说明书)	160	45
台湾主板世嘉五代 Ⅱ 型双制式十六位机,通卡率高,兼容性强(附:双手柄,AV 线,射频盒,射频线,转换电源,说明书及卡带一盘)	170	45

原装世嘉土星记忆卡	135	土星专用金手指密码卡 2 代	80	索尼 PS 组装标准手柄	20	世嘉 Ⅱ 型机用 AV 线电视连线	15
原装土星专用电影卡(2.0 版)	560	土星专用制式转换器 NTSC - PAL	45	索尼 PS 专用金手指全集(书)	35	世嘉 Ⅱ 型机用射频电视连线	10
土星专用仿原装手柄(白)	20	索尼原装 PS 振动手柄	140	索尼 PS 专用 VCD 电影卡	530	世嘉 Ⅱ 型机用 AV 转射频连接盒	20
土星专用仿原装 16M 记忆卡	70	索尼 PS 专用金手指卡	60	新:PS 用 VCD 电影卡(带遥控)	590	超任主机 磁碟机双用电源	60
新款土星 4M 加速卡(可玩恶魔使者)	95	索尼 PS 专用格斗手柄	45	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	★以上配件邮资均为 15 元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ *汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱*★☆★☆

收款人:闫志刚 邮编:100010 查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

★以上价格均为外埠玩友邮购价,北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价,谢谢。

万和 game

北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

上海 次时代

索尼 5903 型带 VCD 功能直读游戏机，GB 萤光超薄型新款推出。

一、次时代批发、零售 PS、SS 主机配件，GB 主机配件，索尼 5903 型(原装 VCD 功能)，萤光超薄型 GB 主机。
二、新增电脑硬件、软件的批发及零售业务。
三、次时代公司代理中国金网(CHINA ONLINE)独家 ISP 业务
1、基本信息服务(含 COL 浏览、电子信箱、Internet 服务)。
2、电子高效业务拓展系统服务(兼有 Internet 等 第一项服务)。
3、广告类服务，为客户制作有关企业的形象、标志、名牌等广告宣传的 Home page，并在营运公司 WEB 主机上发布，可广泛地被 CHINA ONLINE 及 INTERNET 网上用户所浏览。
4、DDN 专线及域名注册，虚拟主机租用。
5、网上国际长途聊天站(使用费多可节省 95%)
6、FAX TO FAX 、COL 传真通，收费合理，为您节省 30%的费用。
四、维修部承接所有高档游戏机的维修工作，不管您是玩家还是商家，本部都能保证维修的质量是一流的，且次时代所出售的机器一律免收维修费，质量保证。

总公司：上海市新闸路 1954 号(万航渡路口) 邮编：200042 **批发电话**：021—62188985
交通路线：94、40、20、45、113、梦幻梦专线
石门路分店：上海市石门一路 30～32 号(延安路口) 电话：(021)63273835
交通路线：71、48、01
浦东分店：浦东东昌路 513 号 电话：(021)58784714
交通路线：85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

连锁店

南京 兴达 游戏机专卖

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机	日本世嘉土星黑色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1050 元
	日本世嘉土星白色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1200 元
	日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、原装碟 + 保修卡)	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型、7002 型(原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡)	1350 元
	日本索尼 PS 机 5903 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD)	1480 元
	日本索尼 PS 机 5503 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书)	1250 元
	原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄、电源盒、AV 线)	750 元
	原装 V64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2000 元
	16 位世家 II 型机(双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘)	190 元
	16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	580 元
	任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池)	290 元
	任天堂超薄 GB 手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	320 元
售后服务	全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修、包换，终身维修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并双倍赔偿给消费者，投诉电话：025－3605005，BP：025－996－9048562·范	

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等
★新到日本新动画 VCD“樱花大战”二代、“新世纪”(13CD)、“DNA”、“小倩”系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏，保证低价，速度极快，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。
电话：025—5612618(传真)，025－3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。

地址			
	兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道) 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱(收)　邮编：210001　查询电话：025-5612618(传真)　批发：陈先生
邮购二部：南京市中央路 30 号－8 浦国华(收)　邮编：210008　查询电话：025－3605005(传真)　批发：范先生

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购各种型号索尼、土星、N64、N64 光碟机、世嘉、GB 掌上机及各种配件。

好消息：本店新进日本原装索尼 1001 型机，九成新、全新光头(含电源、手柄、AV 线)可直读。每台售价仅 880 元 邮费 50 元。 二手超任机：主机 + 32M 博士七(全套)赠软件 30 片 售价 750 元邮费 50 元。 日本原装二手彩电。全部九成新，29 吋超平面 1300 元，25 吋 850 元，19 吋 550 元 14 吋 400 元，欢迎选购。

专业维修各种光碟游戏机，速度快、价格廉，经销街机管理器。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 振动手柄	95	20	SS 原装 3D 梦精灵手柄	240	20	SS、PS、N64 三用脚刹方向盘	330	50	N64(柄、电源、AV 线)	1050	50
PS 原装对战柄	70	15	SS 记忆卡	70	15	SS、PS 两用振动飞行摇杆	340	40	N64 光碟机(送 64 个节目)	1480	60
PS 15B 透明记忆卡	60	10	SS 四合一对战连发手柄	80	15	SS、PS 两用振动冲锋枪	210	20	N64 振动 + 记忆卡	120	15
PS 120B 记忆卡	100	15	SS 原装多功能大摇杆	200	30	SS、PS 两用光线枪大/小	120/65	20	N64 第 4 张碟(带 VCD 机用)	60	10
PS 带吸盘飞行摇杆	95	25	SS 4M 加速卡(对应全部节目)	75	15	SS(PS)两用台式连发大摇杆	180	25	N64 记忆卡	80	10
PS 带遥控 VCD 电影卡(不需引盘)	600	20	SS VCD 电影卡(2.0 版)	520	20	SS(PS)无线遥控柄(2 只装)	180	20	N64(带 VCD 机)金碟 3 张/套	200	20
PS 对战连机线	30	10	SS 光线枪(送相应节目)	50	15	SS、PS 两用三合一脚踏板枪	190	20	超任三菱金碟 5 张/套	200	20
PS 机各种光头	130	10	SS 原装 JVC 光头	120	10	PS 原装振动手柄	140	15	超任手柄	25	15
PS 记忆多功能手柄	125	15	SS 原装三洋光头	150	10	SS(PS)S 端子线	30	10	超任双线火牛	40	15
PS 方向盘	240	40	SS 专用制转	50	15	SS(PS)街机双人大摇杆	260	40	世嘉彩色手掌机专用电源	30	10
PS 中文金手指卡 + 书	110	15	SS 11 合 1 多功能卡	138	15	3DO 微动开关对战柄	50	10	MD Ⅰ型/Ⅱ型机	180/160	50

日本原装万用 *AV* 输出彩色打印机，规格 *100mm × 148mm*，送 *30* 张彩色纸、色合一支，*490* 元， 邮费 *40* 元，适用任何 *AV* 输出和 *VCD* 机，暂停器 *100* 元，邮费 *20* 元。不用暂停器也可以正常使用。世嘉彩色手掌机赠专用电源 *550* 元，邮费 *30* 元。原装 *3DO* 松下 *VCD* 解码器 *750* 元，邮费 *30* 元。

GB 套机(机 + 皮套 + 电源 + 放大镜 + 摇杆) *360* 元，邮费 *20* 元。 超薄 *GB* 套机(机 + 皮套 + 电源) *360* 元，邮费 *20* 元。

GB 配件：扩音音箱/放大镜/皮套/摇杆/电源/镜面/对打线 *35/25/15/15/15//15/15* 元，邮费一律 *10* 元，*2* 件 *15* 元。

二百余种动画 *VCD*，每天均有新节目，樱大战系列，高达系列，铁拳，*98* 格斗王，生化危机，新世纪福音战士，超时空要塞，心跳回忆，福星小子，相聚一刻，圣传等。因本店邮购量较大，个别节目会出现暂缺货，故请您在选购时，多选几种，以便挑选。

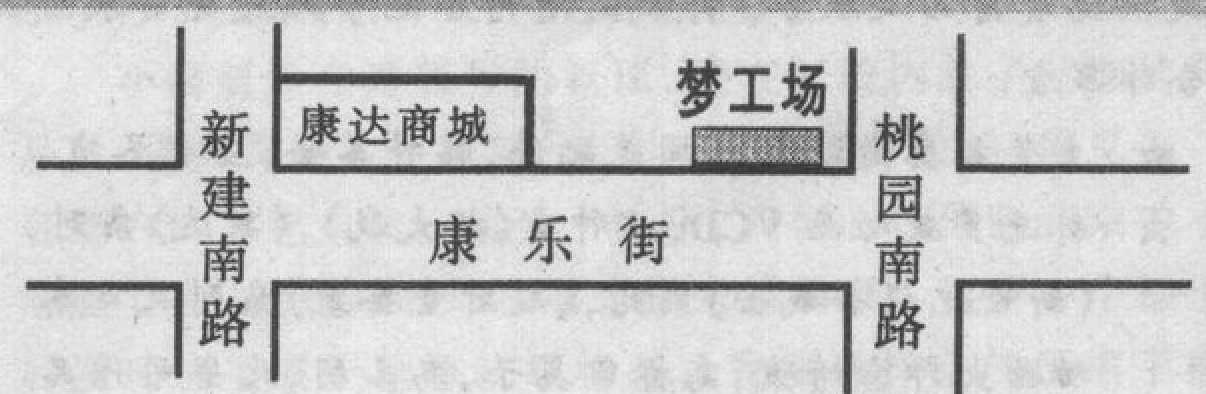
世嘉(*MD*)卡百余种，*GB* 卡八十多种，大量土星(*SS*)，索尼(*PS*)软件，欢迎函索(*VCD*、*PS*、*SS*、*MD*、*GB*)目录，*3* 元/份

MD 卡，*GB* 卡均以同期广告低价格邮购，邮费 *1* 盘 *10* 元，*2* 盘 *15* 元

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号 跳蚤市场 18 C 号 收款人：李彬 邮编：110002
电话(传真)024－22521225(早 9－晚 5) 批发业务联系电话：01394007836 01399820456
乘车路线：沈阳北站乘 209 路汽车，南站乘 216 汽车，无轨 7 路、6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米)跳蚤市场一楼 18C 号档口
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店 联系人：马宏杰 电话：(024)23510278(全天) 邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米

山西太原万龙科技有限公司
梦工场游戏专卖店

☆**优惠销售次世代主机及软件**
☆**现货供应大量全新十六位世嘉卡**
☆**超任光碟套机隆重上市**
送 5 张金碟，1800 个游戏节目。
☆**现场展示特新游戏**
VR 战士Ⅲ 街霸Ⅲ
合金弹头Ⅱ 一九四五Ⅱ
以及 SNK98 格斗大作：复仇者等。



地址：太原市康乐街 28 号
(省烟草公司楼下)
电话：(0)1383417487 联系人：万里

☆特别感谢：

前卫 GAME 馆大力支持并提供全部技术资料。即日起在前卫总店免费派发梦工场八折优惠卡 100 张。

详情请洽 0351－4063902 李梅

南京新世界

NEW WORLD

大优惠

☆日本世嘉土星机　江苏、安徽总代理

☆宗旨：信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价：		邮资			邮资
原装世嘉土星机(原装直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机(需购卡)	290元	30元
原装索尼PS机(原装直读)	1200元	50元	任天堂超薄GB机(需购卡)	330元	30元
原装任天堂64位(原装全套)	998元	50元	世嘉16位彩色手掌机	580元	40元
原装N64光碟机(送117个节目)	2150元	50元	16位世嘉Ⅱ型机	160元	40元

特别推荐：日本世嘉土星原装3D手柄　150元　邮资20元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港、台的新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉,欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修。

南京新世界批发中心:南京金桥市场东三楼734号	电话:025—5613838－2277	联系人:卫先生
南京新世界新街口商店:南京市中山东路113号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店:南京中央路30号－5	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店:南京建康路185号—2	电话:025—6626111—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部:南京市建宁路12号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部:广州市人民南路186号三楼	电话(传真):020－81849114	联系人:高　峰
南京新世界邮购部:南京市中央路30号－5	邮编:210008	联系人:高　云
南京新世界维修中心:南京市中山东路113号二楼	电话:025—4545355	联系人:高先生

合肥游戏之屋
——电玩专营店

本店专营N64、PS、SS、MD、SFC、GB、GG等各类高、中档家用电子游戏机,长期以特优价格为省内外商家,玩友提供优质商品及服务,并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

★　主营各类游戏机及周边配件,品种齐全,应有尽有。

★　新进多款动画VCD,品种有《樱大战》,《高达》系列,《新世纪福音战士》系列,《超时空要塞》系列及日本动画大师宫崎峻,高桥留美子,鸟山明,北条司作品系列等等,不能一一列出,欢迎广大玩家来信索取目录。

★　每日均有新SS、PS游戏上市,品质上乘,欢迎来电,来函查询。

★　专业人员维修,保养SS、PS游戏机,为您免除后顾之忧。

★　玩友来信请附回邮信封及邮资,邮购时,请务必将回邮地址工整,准确的填写。

地址:合肥市红星路36号(火车站乘1路车到黄山大厦站下)

邮编:230001　联系人:杨健　电话:(0551)2661691

淮南地区连锁店:超腾电玩专营店

联系人:胡先生　电话:(0554)6645278

浙江　三颖电器　义乌

义乌市三颖电器商行

本商行专业批发各种高、中档及家用电子游戏机,经营品种有:

PS索尼机

型号有:5501、5502、5503、5903(带VCD功能)

7000、7001、7002(均带原装振动手柄)

SS土星机(世嘉土星美版、JVC土星、日立土星)

世嘉Ⅱ型机(双制式)、世嘉Ⅰ型机(双制式)

世嘉彩色手掌机(可外接手柄,连电视用)

任天堂GB手掌机　任天堂GB超薄手掌机

各种8位机

以上品种配件及卡带齐全,价格特优;另外本店设有专业修理人员进行调试及维修。在暑假期间本店还将以更优惠的价格回报广大电玩爱好者,欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址:义乌市稠州中路92号　邮编:322000

传真电话:0579—5535396、0579—5539523

手机:0579—9009835　联系人:徐桂生

新制品——超任光碟游戏机

超级任天堂游戏机，以其一千七百多种的游戏软件、大量各种类型的优秀作品，长久以来吸引了众多忠实玩家。针对现今流行的超任磁碟套机存在的价格过高、使用磁碟不方便等问题，经本公司与生产超任博士的香港邦谷公司合作，现正式向国内玩家推出由超任主机、博士七磁碟机、博士七光碟机三合为一的超任光碟游戏机，你只需以极低的价格，即可拥有一部可以使用超任所有游戏的光碟游戏机。

产品简介：

1. 采用中国 PAL 制式，适应国内各种电视机使用。(可选用 NTSC 制式)
2. 采用博士七完全相同的控制系统，拥有博士七的所有功能。
3. 配置原装日本松下高速 CD—ROM，读取游戏极其便捷。
4. 32M 内存记忆体，配送控制手柄两只、AV 线、电子变压器。
5. VCD 卡外接功能，只需加上 VCD 专用卡，即可观赏 VCD 影碟。
6. 严谨的质量管理体系和终生保修服务。



主机有四种颜色选择：
浅灰、深蓝、天蓝、紫红

请即来函来电，索取免费游戏目录及资料。
诚征各省市代理商

生产商：荣中电子(深圳)有限公司
地址：广东深圳文锦北路水贝茂名大厦九层　邮编：518020
电话：0755－5509121　01352981211　传真：0755－5509127　联系人：林先生
广州代理电话：81918695

鞍山盘友邮购价目

(保值换卡多退少补)

凡在本店购卡，均可办理无限次换卡，低价换高价补差价，高价换低价退差价，收换卡费 5 元——10%，购卡同时赠换卡证，凭证换卡，所有卡带零配件未能详列按上期广告购卡均能换卡
* 文字卡全部记忆特佳，付说明书两块记忆电池
* 多要顾客少要利润邮购物品因质量不能正常使用无条件更换直到满意为止，不妨一试。
* 新金手指密码友情赠送每月一期，需付邮资 2.5 元和写清回邮地址的信封。

(MD 文字卡)		信长野望霸王传	85 元	黑桃 2(中文)	70 元	三国志 2 代(中文)	110 元
太空战士(中文)	120 元	光明十字军	75 元	梦幻模拟战 2(中文)	120 元	诸神遗产(中文)	118 元
吞食天地 3 代(中文)	120 元	皇帝财宝	80 元	大航海时代 2 代(中文)	120 元	三国志 5 代(中文)	130 元
亚瑟传说(中文)	120 元	战斗传说	80 元	水浒传(中文)	120 元	杨家将(中文)	130 元
封神榜(中文)	120 元	织田信长(中文)	70 元	特殊部队 357	85 元	梦幻模拟战 2 代	70 元
三国志列传(中文)	70 元	超级大富翁(中文)	80 元	大航海时代 2 代	70 元	新创世纪	80 元
皇帝财宝(中文)	120 元	三国三代(中文)	85 元	古代封印	70 元	梦幻模拟战	65 元
光明与黑暗(中文)	100 元	信长野望霸王传(中文)	120 元	太阁立志传	100 元	魔法师传奇	65 元

(MD 普通卡)		忍者神龟 3 代	28 元	暴力克星	28 元	时空门	40 元
98FIFA 足球	43 元	魂斗罗	33 元	主题公园	38 元	摩那哥 2 代	26 元
97NBA 篮球	46 元	攻击潜艇 688	29 元	外星王子	32 元	奥林匹克	43 元
芭比娃娃	34 元	忍无可忍 2代	32元	战斧 2 代	18 元	格斗四人组 2 代 3 代	32/40 元
F22 隐形战机	28 元	超音鼠	35 元	豪血寺一族	68 元	火枪英雄	29 元
宇宙战士	47 元	黑水海盗	32 元	饿狼传说 2 代	60 元	割喉岛	35 元
失落维京人	48 元	侏罗纪 2 代	34 元	马桶先生	50 元	怪兽	45 元
极道枭雄	38 元	明星足球 2 代	48 元	武装雄英	18 元	唐老鸭 2 代	40 元

二手货代卖，出售：白土星 750 元，黑土星 550 元，索尼 800 元，邮费 50 元。
GB 机 210 元，邮费 30 元，多种牌号 29 寸二手彩电 1000－1350 元代办托运。
NEC14 寸 PC/N 制彩色两用显示器点距 0.28 分辨率 1024/768 能玩游戏，看 VCD，高清晰度的显示器才能体现次世代的真风彩单价 590 元邮费 60 元有照片 5 元。

(周边零配件免平邮邮费)：		PS 全中文金手指	78 元	GB 普通 VS 超薄对打线	40 元	SFC 标准手柄	26 元
GB 电源薄/厚各	18 元	SS/PS 两用枪	75 元	SS 电源用 202IC	30 元	SS 主机卡带插座	90 元
SS 手柄四分插	115 元	PS 标准透明记忆卡	55 元	MD 游牧者专用电源	35 元	SS/PS 专用电源	35 元
爱普生 14 寸 0.28 逐行彩显	420 元	PS 振动手柄	120 元	SFC 磁碟 10 张起邮	2.2 元	N64 金碟(套)	130 元
GB 两用放大镜	30 元	GB 镜面	23 元	SS/PS　AV 线	35 元	PS 2M 30 格记忆卡	86 元
GB 对打线	22 元	PS 手柄原装	65 元	SS/PS　RGB 线　21 针	38 元	SS/PS 标准手柄	28 元
PS 随机原装振动手柄	220 元	SS 直读 IC	65 元	SFC 金碟(5 张)	160 元	SS/PS 多功能两用中手台	110 元
SS/PS 两用多功能大手台	195 元	GB 皮套大/小	20 元	SS 黑色多功能手柄	46 元	SS16 倍记忆卡	85 元
PS 主机电源板	210 元	3DO 连发手柄	60 元	原装 SNK 专用光头	190 元	原装 SS 三洋光头	150 元
PS 对打线	40 元	原装 3DO 专用光头	145 元	万用大制转	135 元	SS 对打线	55 元
PS 彩色透明手柄	39 元	通用 AV3 分插	50 元	SS 原装 JVC 专用光头	135 元	PS 格斗手柄	38 元
PS120B 记忆卡	100 元	GB 薄机对打线	40 元	MD 连发摇杆手柄	22 元	N64 记忆卡	65 元
SS2 代枪	50 元	PS 原装短线光头	100 元	SS 电源用 102IC	25 元	SS/PS S 端子线	38 元
SS4M 特新加速卡	90 元	PS 原装长线光头	100 元	SFC 6 分插	130 元	SS/PS 专用制转	58 元
GB 带小摇杆手柄	20 元	SS2 代记忆多手指	80 元	MD 六键手柄	16 元		

(FC 文字卡) 太空战士 1/2/3 代 46/56/76 元　勇者斗恶龙 2/3/4 代 54/64/69 元　圣火徽章 1/2/3 代 64/74/74 元

魔神英雄传	49 元	封神榜(中文)	69 元	帝国战记	66 元	吞食天地 3 代(中文)	66 元
里见八犬传	66 元	圣火列传(中文)	46 元	半熟英雄	46 元	荆轲新传(中文)	46 元
不如归	66 元	第二次机器人大战(中文)	70 元	重装机兵(中文)	66 元	第四次机器人大战	69 元
萨尔达传说	60 元	吞食天地	49 元	三国志 2 代	64 元	铁拳对钢拳	69 元
宇宙世纪大战	66 元	南北战争	66 元	蝙蝠战士 2 代	66 元	三国志 5 代	49 元

邮费如下：周边零配件免邮费，卡带挂号快件 2 盘内 12 元，3 盘以上 15 元，平邮 5 元一批，5 盘以上免平邮邮费。
地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412—6411210(白天)　6428320(夜间)

北京华冕游戏机专营店

(世嘉卡以旧换新 只限北京地区)

邮购价目表(有效期:98年9月1日~10月1日)

世嘉卡邮购价目表

类别	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价
RPG类	悟空外传(中文)	77	光之继承者	65	梦幻模拟战Ⅱ	56	新乞丐王子(中文)	130
	亚瑟传说(中文)	80	英雄传说	50	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	85	火车头幻想曲	55
	封神榜(中文)	85	光明十字军	65	众神的遗产(中文)	95	主题公园	40
	魔法师传奇	60	新光明与黑暗(中文)	78	梦幻之星Ⅱ	50	光明与黑暗Ⅱ	50
	古代封印	55	皇帝财宝	30	光明与黑暗	30		
	新创世纪	65	皇帝财宝(中文)	85	梦幻之星Ⅲ	60		
SLG类	武将风云录(中文)	100	信长野望(中文)	80	大航海Ⅱ(中文)	81	大航海Ⅱ	65
	吞食天地Ⅲ(中文)	85	三国Ⅲ+信长	100	新·夜叉圆舞曲(中文)	65	皇室血裔	80
	太阁立志传	95	三国Ⅳ(中文)	105	忍者武雷传	70	织田信长(中文)	60
	三国Ⅰ(乱世群英 中文)	55	大航海Ⅱ	65	欧陆	50	A列车	40
	新超级大战	80	沙丘魔堡Ⅱ	20	拿破仑	90	潜艇688	35
	圣战风云	90	太空战士(中文)	88	恐龙兄弟Ⅱ	40	信长野望(日文)	50
	特殊部队357	60	三国Ⅴ(中文)	95	大航海Ⅰ(中文)	75	太平记(中文)	85
	三国Ⅲ(中文)	52	水浒传(中文)	85	三国Ⅱ(中文)	73	二次大战(中文)	80
动作类	狮子王	38	侏罗纪公园Ⅲ	48	异形	20	战蛙	20
	风中奇缘	48	阿拉丁	28	绿狗	30	兔宝宝Ⅱ	30
	玩具总动员	48	漫画地带	28	环球战士	40	摩登原始人	20
	格斗四人组Ⅲ	38	法官	40	西部双枪	34	神奇小子Ⅲ	20
	丛林冒险Ⅱ	28	变形侠医	40	鸟人战队	30	007	20
	索尼克Ⅲ	28	书页冒险	40	小鬼当家	30	送报童	20
	索尼克Ⅳ	28	三个维京人	40	超人Ⅱ	30	小飞象	20
	索尼克Ⅴ	48	永远的蝙蝠侠	50	超级忍	20	特警判官	30
	X-MAN超人Ⅱ	28	蜘蛛人	50	米老鼠	20	小飞狐	20
	蝙蝠侠Ⅴ	40	X-MAN Ⅰ	34	武士魂Ⅱ	27	真实的谎言	25
	蚯蚓战士Ⅱ	40	蚯蚓战士Ⅰ	30	越空狂龙	30	索尼克Ⅰ	20
	超级玛莉兄弟	40	双截龙Ⅰ、Ⅱ	40	火枪英雄	25	92网球	20
	忍无可忍	20	机械战警Ⅲ	30	DOOM	34		
	战斧Ⅴ	28	海军陆战队	30	异形战士	34		
	侏罗纪公园Ⅱ	30	魔界大法师	30	黑水	34		
格斗类	12人街霸	30	美少女战士	28	时间杀手	50	VR战士对铁拳	30
	16人街霸	110	饿狼传说Ⅱ	65	魂之利刃	58	铁拳Ⅲ	80
	VR战士Ⅱ	35	豪血寺一族	45	VR战士Ⅱ	40	动物格斗	40
	龙虎拳	30	侍魂	38	七龙珠	25	血腥格斗	30
	幽游白书	38	真侍魂	40	WWF摔角	50	激龟快打	37
	真人快打Ⅳ	45	武士道	50	饿狼传说Ⅰ	30		
射击空战类	F22	30	空牙	22	特警判官	50	F117	30
	G-LOG	25	雷电	22	夜袭	50	沙漠风暴Ⅰ	20
	战场之狼Ⅱ	25	双枪战警Ⅱ	23	环球战士	40	太空战斗机Ⅱ	20
	米格29	23	沙漠风暴Ⅱ	30	X档案	50	雷霆战机Ⅲ	20
	影子战机	28	沙漠风暴Ⅲ	30	铁血杀手	40	超级直升机	20
	越空狂龙	30	真实的谎言	28	EX-战机	25	LHX战机	40
体育智力类	实况足球	28	97实况篮球	30	锄大D黑桃Ⅱ	60	疯狂赛车	30
	98足球	48	赌城	15	麻雀恶魔塔	100	暴力篮球	34
	大富翁	62	顶级赛车	20	实况足球Ⅱ	33	莲花赛车Ⅱ	30
	天使之翼	15	F1赛车	28	96FIFA	50	街头运动	20
	台球Ⅱ	22	阿Q连环炮(中文)	110	奥运金牌	30	篮球飞人	25
	中国象棋(中文)	70	夏季奥运	30	95NBA	30		
	98篮球	48	摩纳哥赛车	20	台球	27		

世嘉卡邮费 一盘/5元 二盘/7元 三盘/10元 世嘉卡和机器同时购买免邮费(机器邮费照付)

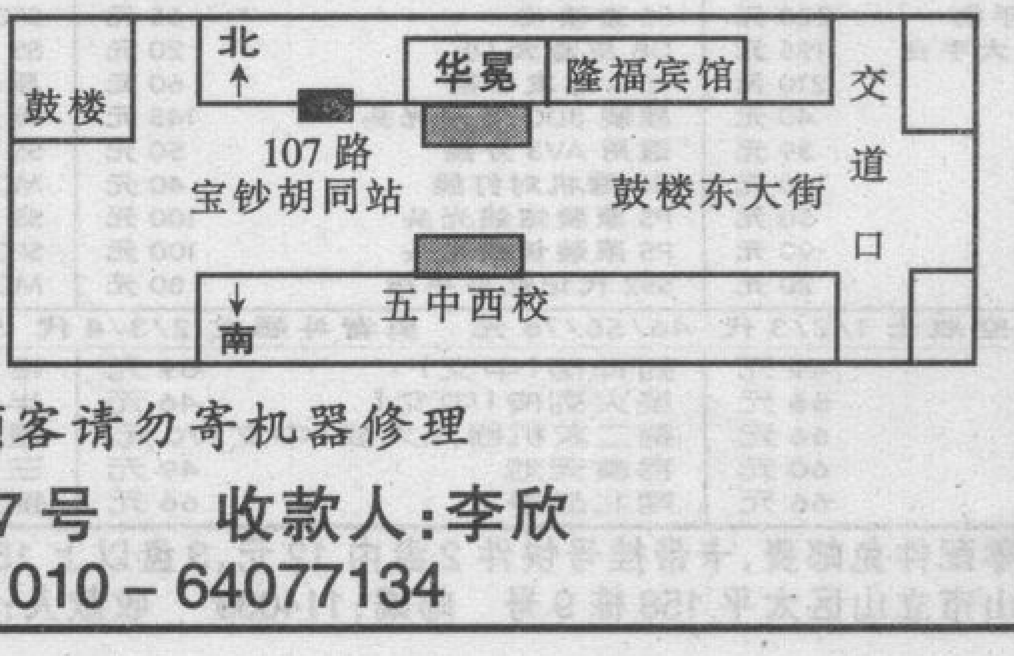
类别	品名	单价	邮费
世嘉16位机	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	30
	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)(送卡一盘)	170	30
	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	550	20
	小神通高级世嘉16位机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	220	30
	UFO高级世嘉16位机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	180	30
次世代32位机	新型SONY游戏站5503型,香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源	1180	30
	特新型SONY游戏站5903型(内置VCD2.0功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源)	**1430**	**30**
	新型SONY游戏站7003型(香港正式代理产品、附中文说明书、220V电源、配原装振动手柄)	1280	30

类别	配件	价	配件	价	配件	价	配件	价
次世代配件	土星记忆卡	60	SONY手柄	15	SONY电影卡	530	SONY专用制式转换器	50
	土星手柄	15	土星电影卡	520	土星光电枪	28	土星专用制式转换器	50
	SONY记忆卡(1M)	30	土星4M加速卡	70	SONY格斗手柄	25		

以上配件邮费 一件/15元 机器和配件同时购买邮费免收

游戏机维修部

项目	价格
更换土星激光头(JVC)	110
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

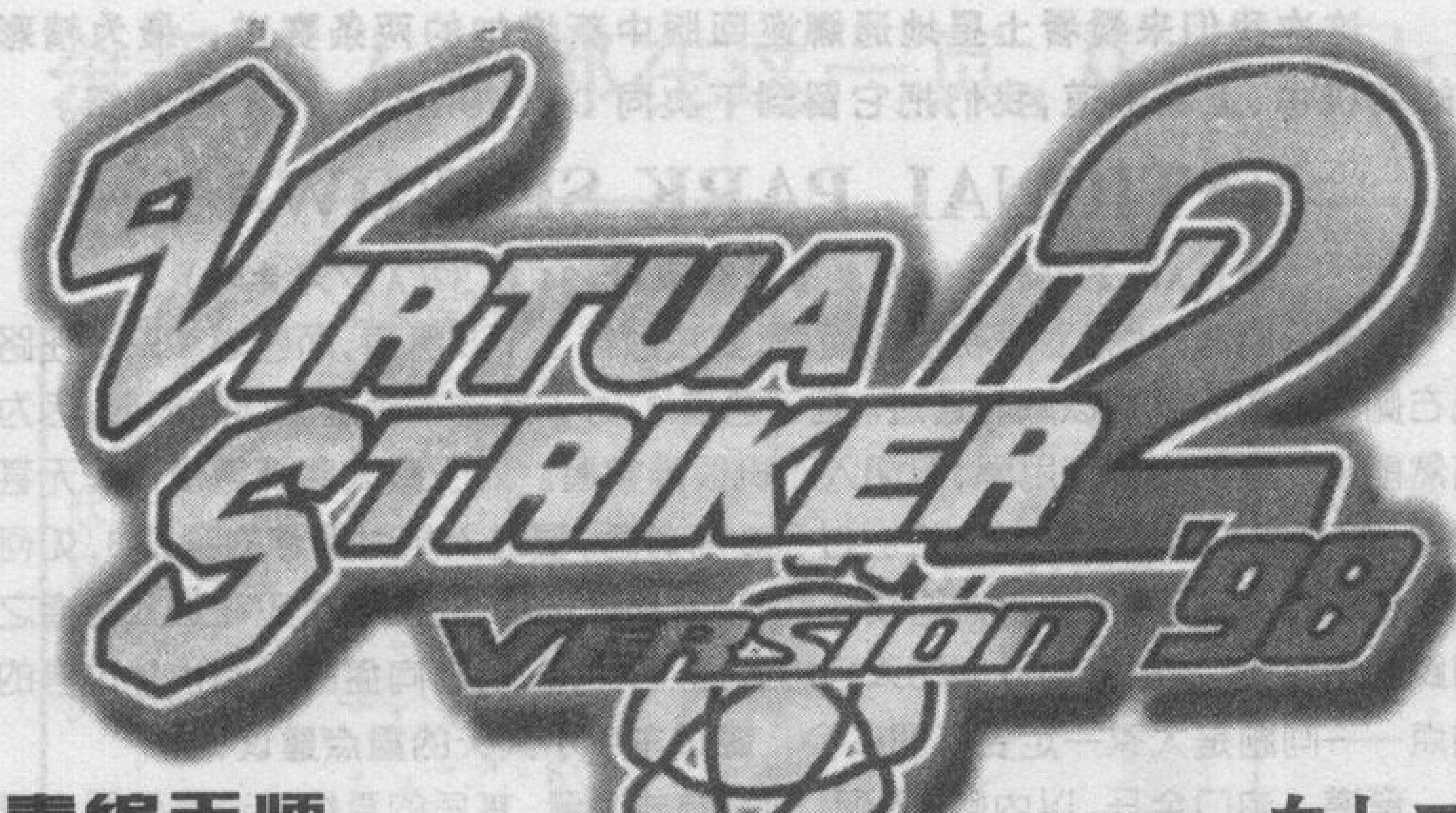


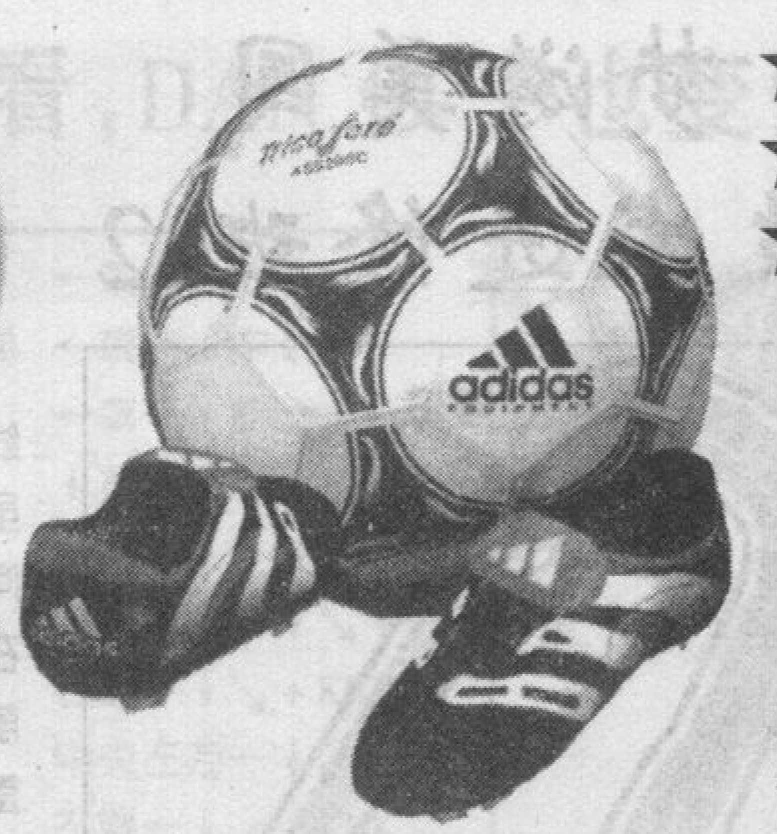
北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

大部分机器立等可取,由于特殊原因,外省顾客请勿寄机器修理

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号 收款人:李欣

邮政编码:100009 电话:010-64077134





★★★ 足球游戏新体验

责编天师

VR 射手 2～世界杯版



最终 BOSS
世嘉队

足球运动，可说是全球第一运动。相信本刊就有不少球迷读者吧！三维游戏因为能够虚拟现实，它带给人们的真实感是前所未有的。球类，正和赛车一样，被各大厂商制成游戏，体育爱好者们也可以在屏幕前过把瘾了。

街机制造商世嘉企业，对此可说是乐此不疲。其最负盛名的足球就是 VIRTUA STRIKER 系列。早在 1994 年，世嘉就利用当时最先进的 MODEL2 基板成功推出了本系列的第一代，随即引起了轰动。

到了 1996 年，MODEL3 研制成功，VR 战士 3 推出。人气作品续集的制作就成了新基板的主要任务。当 VS2 面市后，一场街机足球赛的高潮出现了，时至今日，人气根强。

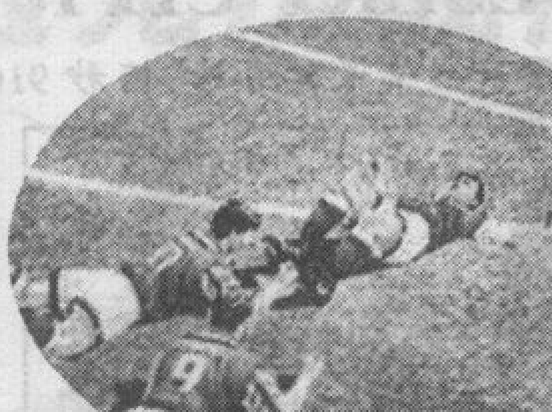
除去良好的操纵感外，世嘉致力于营造一个足球场中所特有的氛围，在 VS2 中对观众席和广告牌的刻画可说是达到了另一个顶峰——热情的观众们摇旗呐喊时的画面非常自然流畅，而广告牌子上也不再有游戏厂商的字样。



▲守门员口渴得很。

适逢 98 法兰西世界杯举办之际，世嘉又推出了 VS2～98 版。增删了几支球队以符合世界杯 32 强，另外，在每只球队的平衡度方面作了更加细微的调整，技术型或是力量型队伍都有加以考虑，攻防时的盘带或抢断球时玩家可以体会到。这回在单打时将可同时选择两只球队的有关信息。在己方的战术上，进攻型、防守型、全攻全守等打法做到了可随时切换。

由于本系列一直都是蓄力射门的规则，在时间槽的长度上也做了调整。另外在罚界外球，角球，任意球时的画面和 REPLAY 画面、背景音乐的表达上，变得更具迫力了。





▲▶队员们进球后的动作。



▲本游戏有个特点，就是远射的命中率较高。如果禁区内起脚时间过长就特别容易丢球。



▲MODEL3 对球网的处理。大迫力的慢镜头。

真实吗？

无论是队服、球靴还是皮球，全都符合传统。也有可口可乐等在世界杯上出现的广告，唯一脱离现实的是所有队员都穿着相同品牌的球鞋。

梦游美国 技术进修班 2

这次我们来看看土星地通娜巡回版中新增加的两条赛道，最为精彩的街机中、上级赛道，我们把它留到下次同 DAYTONA USA2 一并介绍。



路线概要

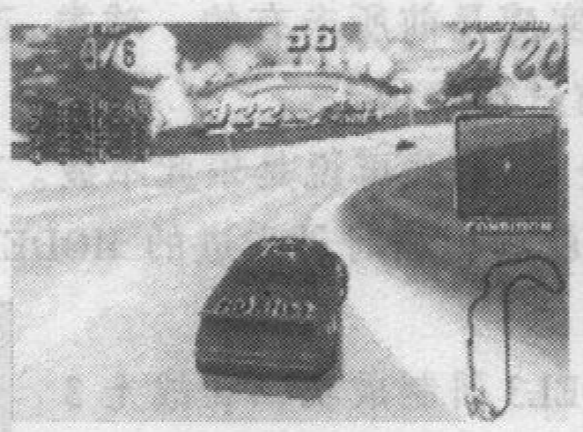
专供高速前进的路线。几乎所有弯道都可维持在最高速。体会体会，这路线真简单。

NATIONAL PARK SPEEDWAY

●1LAP:2975M　●开发者最佳成绩:34 秒 37(AT/大黄蜂)

国家公园高速路。对于初学者而言，要注意第二个 S 弯道，而弯道 1 只要在路线右侧切入应该就可以顺利通过。到了弯道 2，对于某些车辆难度可能较高，因为虽然能从 S 弯的内侧来甩尾，但切入时机很难掌握。对于假大黄蜂等慢速车无甚问题，但高速车则容易在此失控。过了 S 弯道后，要进入相对最难的弯道 3，如何在此弯保持高速呢?如果考虑路线特性，当然最好选择 3 档。玩家应在进入弯道之前踩刹车降速，从路线的外侧切入到内侧通过，不用说，方向盘的控制也是过弯的重点——问题是大家一定要仔细体会！**■试车手小天天的重点建议：**

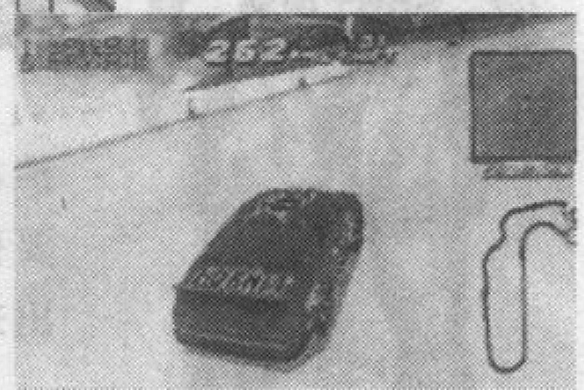
弯道 1 油门全开，以内侧、外侧、内侧方式过弯，其后的直线跑道当然要全速冲过了，但不要碰到死角。弯道 2 的 S 弯我看以 190KM/H(这里指美版游戏的速度)的速度通过不成问题。最后的弯道 3 必须点刹甩尾并控制好转舵时机，以 170 时公里左右的速度通过。



▲弯道 1 当然是内侧切入，接着油门稍松，调整过方向后全力冲刺吧！



◀S 弯当然也要从内线通过，擦点草皮减速后有时反倒容易控制方向盘，试试不甩尾高速过弯吧！



▶弯道 3。这里必须刹车甩尾，否则无法过弯，非撞墙不可。不信你就试试。

狂热的赛车爱好者，喜欢玩狂热的赛车游戏 DAYTONA USA 被我国玩家亲切地称为梦游美国

DESERT CITY

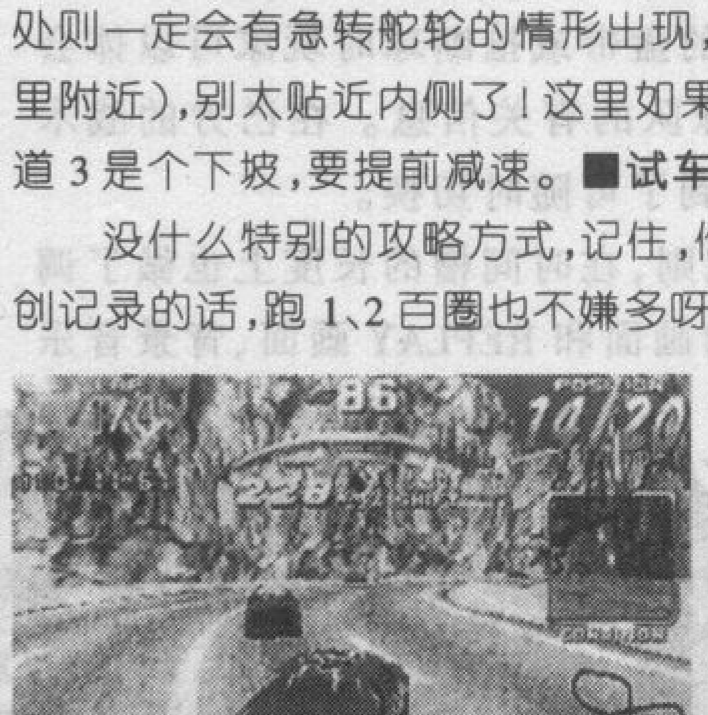
●1LAP:3444M　●开发者最佳成绩:45 秒 91(AT/大黄蜂)



在此编者对各地读者来信来电赐教表示衷心感谢！下期进行补充说明。

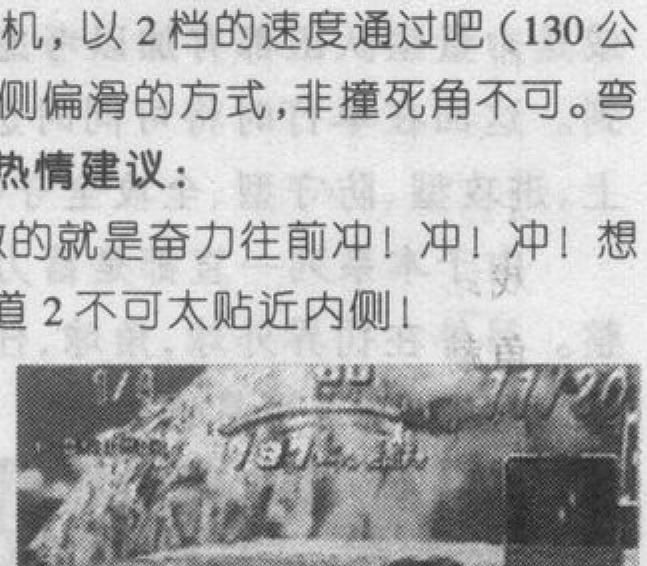
显然，这条新路线比上面那条要难得多了。首先，从地图上看，弯道 1 和 2 之间形成连续弯——特别是 1 处的右弯和 2 处的直角左弯最难。这里不得不要求大家适当降底车速。在 1 处，一般使用 3 档的车速，油门时踏时放，以 160 公里(注/美版游戏中的速度)的速度通过。2 处则一定会有急转舵轮的情形出现，关键是时机，以 2 档的速度通过吧（130 公里附近)，别太贴近内侧了！这里如果不采取外侧偏滑的方式，非撞死角不可。弯道 3 是个下坡，要提前减速。**■试车手小天天热情建议：**

没什么特别的攻略方式，记住，你们所要做的就是奋力往前冲！冲！冲！想创记录的话，跑 1、2 百圈也不嫌多呀！直角弯道 2 不可太贴近内侧！



▲第一个弯道中高速前进即可。但是，从何处开始甩尾，玩家可不断尝试，以掌握地形。

▶这里的转舵时机是考查玩家技术的最高奥义。





◀弯道 3 要注意提前放慢速度。否则准滑出跑道。屡试不爽。

★试车手小天天不提倡使用舱外视点★

编辑/天师

SONY PLAYSTATION 5903 型 VCD 游戏机



可以用千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面来形容“索尼游戏站”的新机型 SCPH—5903，为什么这么说呢？看看 3DO 世嘉土星等次世代游戏机，就明白了，从 3DO 的 FZ—1，FZ—10 到世嘉土星原厂都有出品可以看 VCD 形碟的所谓 VCD 转换器或称“解压卡”、“电影卡”，那任天堂 64 位呢？传统的卡带形式，不可配！(请问碟放哪里？)

不过邦谷公司生产的任天堂 64 位机配套的光碟机可以看 VCD，为什么光碟游戏机也可以通过增加附加装置来收看 VCD，为什么光碟游戏机也可以通过增加附加装置来收看 VCD 影碟呢？道理很简单，任何使用光碟作游戏载体的游戏机都可以通过添加 VCD 解压缩装置来达到收看 VCD 影碟的目的。

理论上讲只有原厂设计生产的 VCD 转换器性能是最好的，因有只有原厂才会对自己设计生产的游戏机最为了解，那么我们来看看，生产出目前世界上销量最大的“索尼

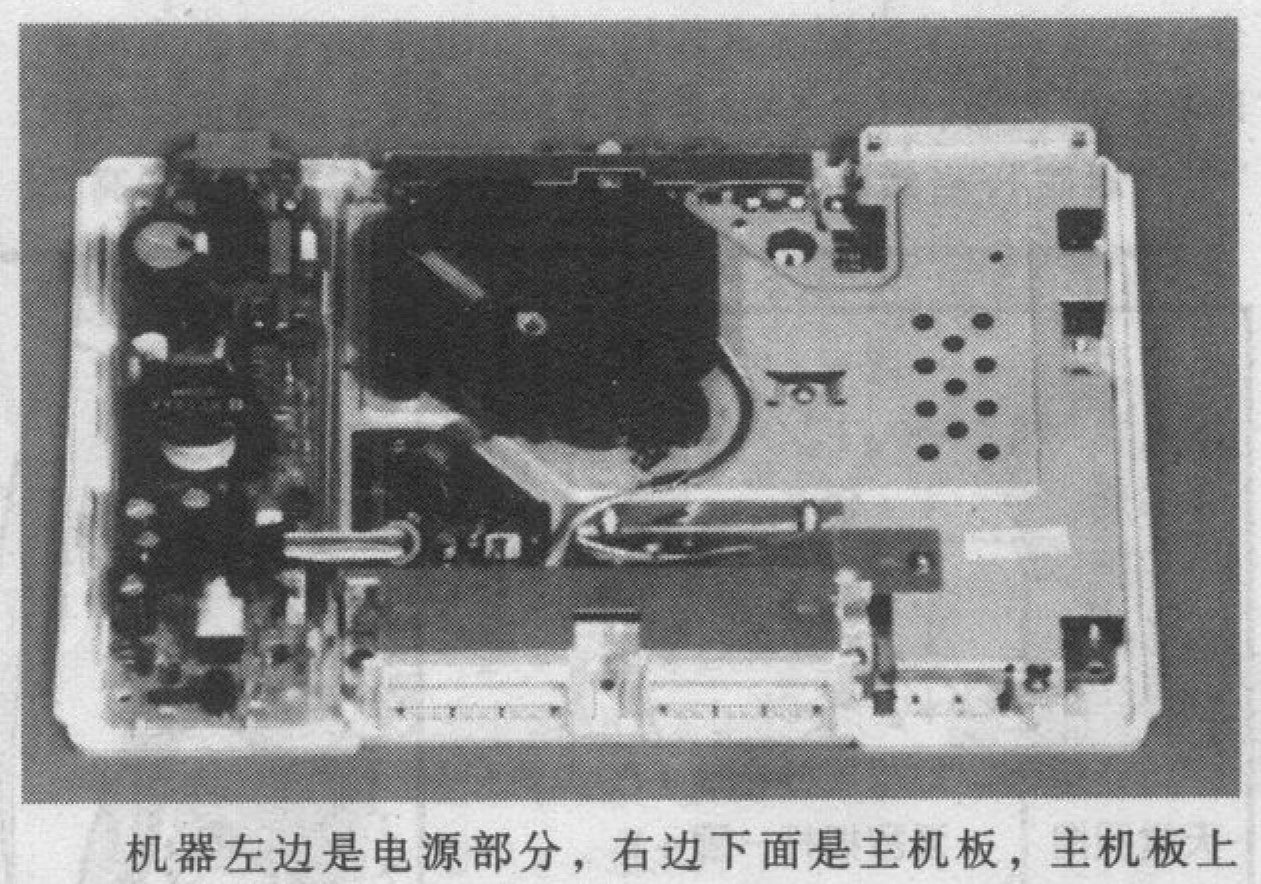


游戏站”的索尼电脑娱乐公司对 VCD 是怎样理解的，索尼公司在世界上领导着影音技术的潮流，在这一领域有众多的专利技术和世界之最。“索尼游戏站”在电玩领域也取得了巨大的成功，那么“游戏站”的新机型“内置”VCD 解码卡的 SCPH 5903 性能如何，让我们看看清楚“5903”与其它型号游戏站外观上最大的区别是颜色，它是白色的，面板的右上角赫然印着“video CD”的英文字样。

表明新机除了可玩游戏之外，另一大功能是收看 VCD，从机身的后面看，除了多功能音/视频输出之外，还多了一组 RCA 音/视频输出这一功能对连接电视机或音



响装置非常方便，可见“游戏站”设计上的周全，再看看背面，咦，AC110—240V？那玩家不是可以省掉烦人又害人的变压器了吗？(很方便，很有用)下面还有一些人喜欢的“MADE IN JAPAN”字样(也许是很多人喜欢)。显示出新型索尼 PS 机的产地是日本。行了，掀起“盖头”让我们看看庐山真面目吧！

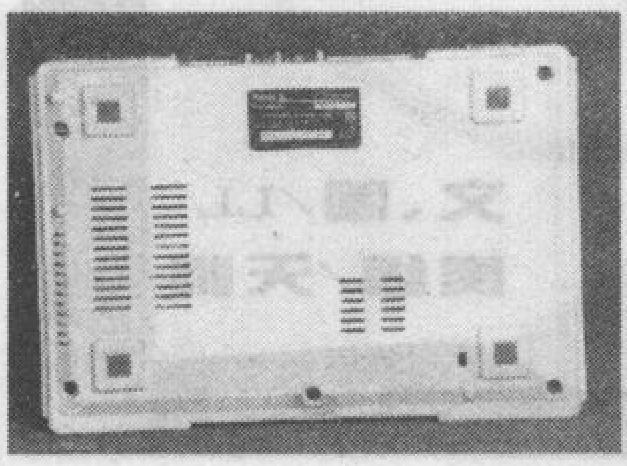


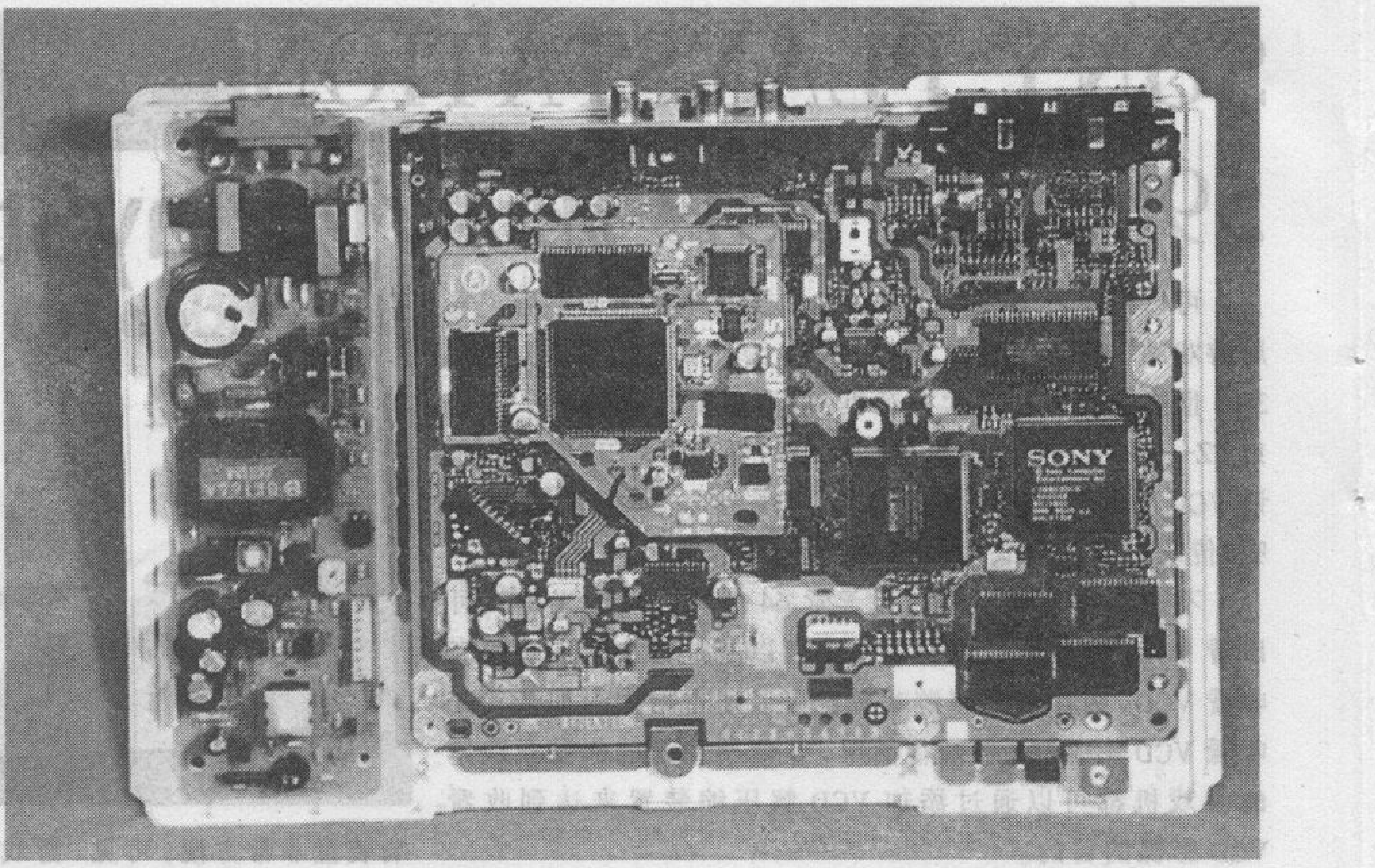
机器左边是电源部分，右边下面是主机板，主机板上面是激光头组件，设计简洁明确。“5903”使用的电源是新型的开关电源，有什么好处？相对于其它稳压电源，开关电源，无限电网电压如何波动，输出的电压电流总能保持恒定，举个例子，中国的电网电压是 220V 当我们使用其它型号索尼游戏站时(输入电压 110V 的那么科一定要接上一个“220—110”变压器，如果忘记了直接插入，220V 电源插座，会怎么样试试看，冒烟了)心爱的游戏机 Game over 了。即使你永远忘不了接上变压器，当电网电压为 220V 时变压器输出是 110V，刚刚好，那夏天呢？电网电压波动大的情况下呢？比如电网电压是 180V，那变压器输出就只有 9023“游戏站”工作，肯定不稳，“5903”如何？

5903 的电源部分依靠的是松下电工设计制造的技术，一流的 5903 的电源，是目前所有的 SONY 游戏站质量最好

科普园地

外型小巧 功能强大 设计体帖 索尼特色





的一种，（另外的三种型号 5503、7003 也是采用和 5903 同样的电源）一个电压特定容量充足的电源是整部机器工作稳定的保障。

再来看看主机板，5903 采用高性能的“PU—16”主板，兼容性强，VCD 解码部分是索尼公司自己设计开发的配合。索尼游戏站可谓天衣无缝，索尼出品的视频产品向来以高画质闻名，新款 5903 若配合音响系统，立刻可以组成“家庭影院”，当然它也有 S—vileo 输出和 RGB 输出和高品质电视配合，更是精彩。

综合评价，SCPH 5903 是一款性价比极高的产品，只需付出普通索尼游戏二百多元就可同时获得索尼原装 VCD2.0 版功能普通 VCD 机所具备的基本功能，“5903”也都齐全（合计合计吧）！SCPH5903 是索尼香港公司正式代理的产品，有严格质量保证，中文使用说明书。应用方便、灵活（SCPH5503，SCPH7003 也是正式代理产品）。

△断颈	←或→＋PP 或 KK 同按
△无翼飞机	→↘↓↙←＋K
▲膝落	↓＋轻 K
飞躯压	↓＋重 P
☆飞砂	↓↙←＋P
射砂	↓↙←＋K
白日梦锁头	近敌摇杆一圈＋P・P 连打
天堂拥抱	近敌摇杆一圈＋K
★撒旦之吻	↓↘→↓↘＋K（X，发动后应追加输入以下技法）
打击	撒旦之吻中 P
月暗压	打击中 P
导弹踢	打击中 K
无翼飞机	打击中→＋P
掌中天堂	打击中→＋K
一边倒	撒旦之吻中 K
延髓	一边倒中 P
延髓落踢	一边倒中 K
彩虹	一边倒中→＋P
白日梦锁头	一边倒中→＋K
彩虹打击	↓↘→↓↘→＋P
天堂动力	近敌摇杆两圈＋P・P 连打



美加

（上接 45 页）街霸系列，拥有朴素的连续技，在游戏中一定要多加运用，不知那些经典的三段技在 ZERO3 中还健在吗？街机上是非常容易使出的。相信过不多久，卡普空就要宣布将本作移植到家用机上来了，那时候，新一轮的对战热潮可能要开始了。



寇帝

△罪恶力量	←或→＋KK 同按
▲拾刀	↓＋三个拳同按
小刀攻击	拾刀后 P 或 K
飞刀	拾刀后↓↘→＋P
脆踢	→＋重 K
击胃	→＋中 P
回避	摇杆拉后（V 专用）
☆提升罪名	↓↙←＋P
拉芬踢	↓↘→＋K
坏石子	↓↘→＋P
坏喷射	击飞后←↙↓＋P（X 以外）
★终极毁灭	↓↘→↓↘→＋P（X）
死亡终结	↓↘→↓↘→＋K

有必要深入讨论令玩家着迷的DC性能问题



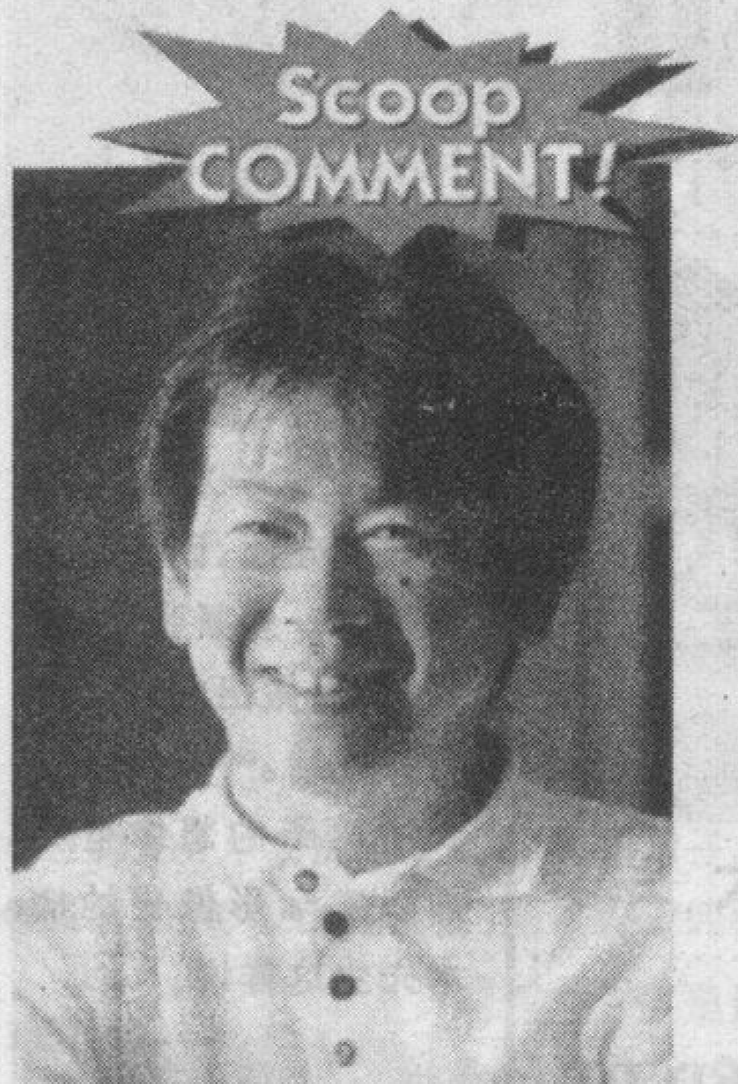
▲"DREAMCAST到底能做出怎样的表现呢？以下举个例子为大家介绍一下"，在入交社长的这句话结束后，变暗的会场上出现了一个孤岛。而在被海围绕的陆地中心上，则耸立着一座高塔。大屏幕深深地吸引了所有在场人员的目光。在社长操作过程中，因为所有出现在画面上的物体都是即时演算辅以光源处理而成，所以看起来格外地具有真实感。还可以自由自在地在市街内到处走动。

3,500,000

DREAMCAST的实力？巴比伦塔的实力！

在新主机发表会的当日，SEGA公司的入交社长在舞台上亲自为大家做了一场新主机表现功能的示范。至于入交先生所使用的示范软体，则是AM2研的VR前辈铃木裕从零状态开始，以10天的时间所完成的"巴比伦塔"。到底这款示范软体是如何被制作出来的，而它又有那些独到之处呢？详细的情形，将由制作这款示范软体的铃木部长来为大家做完整的解答。从这些解答中大家也许会发现一些蛛丝马迹，也许对进一步认识DREAMCAST有所帮助。

责任编辑/小天天



VR大师铃木裕

铃木部长指出：DREAMCAST隐藏着许多目前未能完成的可能性。今后AM2会在DREAMCAST上推出些什么样的游戏呢？真令人心动。

■"巴比伦塔"的制作人员

现场指导：铃木裕（董事代表）

企画设计：楠木学（CS2研）

程序员：安藤隆（系统研发部）

程序员：斋藤智昭（系统研发部）

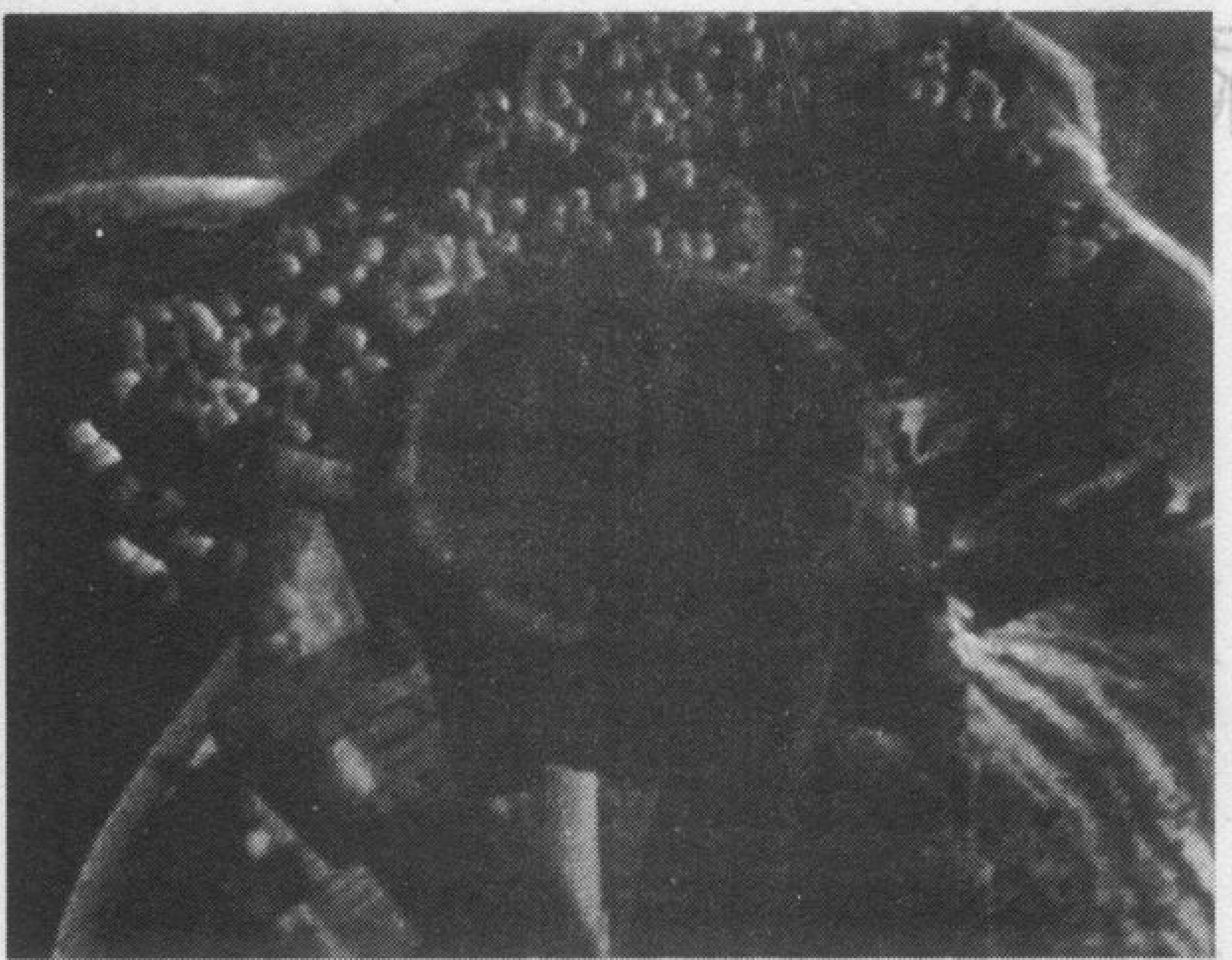
"说DREAMCAST是一款2D专用主机也许更恰当些"
"要靠玩家们的眼睛亲自去进行确认，再做结论比较好"

铃木■此次的示范软体，是从发表会（5月21日，星期四）之前的上个星期一才开始动手制作的。由于在那个时候连示范软体的制作主题都还没有决定，因此一切的工作可以说是从零开始。除此之外，参与此次示范软体制作的人员，也不是AM2研的小组成员，而是由我本人所指定的CS（消费娱乐）研究开发部的资优人员。题材方面，由于我本人很喜欢像"艾德曼"、"巴比伦二世"这一类的东西，因此最后就决定要制作一款以"巴比伦塔"为题的示范软体。制作之初，我先用笔画出整个示范软体的大致轮廓及草图，然后才开始正式作业。在10天的开发期间内，和我一起共同工作的就只有企画1人以及程式设计师2人而已。软体完成后，就如同大家在发表会当日所看到的，入交社长使用实际的DREAMCAST主机，让示范软体做了相当生动的即时演出。然而由于这款软体的制作时间只有10天，因此整个示范演出大约只发挥出新主机的一半以下的功力而已。另外，由于此次的画面完全没有采用CLIPPING（注/将未出现在画面上的图像予以省略，以减轻处理上的负担）动画处理，因此大家看到的都是DREAMCAST主机的真功夫，那些是最真实的影像。

——此次的示范演出，让人觉得色彩以及光源的变化好像变得要比以往更加地华丽？

铃木■DREAMCAST的发色能力非常地好。在一般状态下，类似这样的CG画面如果交给专业的CG大师去做的话，那么即使只不过是短短的3分钟动画，也得花上1000～2000万左右日元的资金。反观示范软体，在那么少的人数下，还能以1个星期到10天的时间做出这样的品质（注/画面系DREAMCAST完全即时演算，并非预先做好的CG），相信大家应该不难想像DREAMCAST的开发环境到底有多么地轻松。对于许多第三厂商来说，可以说是相当有利的开发平台。

——从对外公布的规格中得知，DREAMCAST具有最低每秒处理300万个多边形的能力，是否在和人们开玩笑？



靠眼睛来判断

可以通过操纵手柄从空中对市街进行自由探索的示范软件轻松自如地向来宾展示了 DREAMCAST 的卓越性能。从塔上往下看去的迫力感，经由实际操作而充分感受到。请大家仔细地观察图片，地面上有数不清的房屋，很整齐地被排列在画面上。令人满意的是，这并非预先做好的 CG 画面。看了这海中孤岛上的巴比伦塔。大家不妨对比一下现有机种上的类似画面。在对“大规模”景点进行放缩和变换角度的时候，通常的32位机处理起来总是会发生画面抖、跳的情形（土星武装雄狮就是典型）。拥有三百万多边型能力的32位机确实能够解决以往的很多问题。（下期本栏将有对日立公司的采访）

在有无数建筑物并排的巨大空间中，可以自由且即时地进行画面的移动！

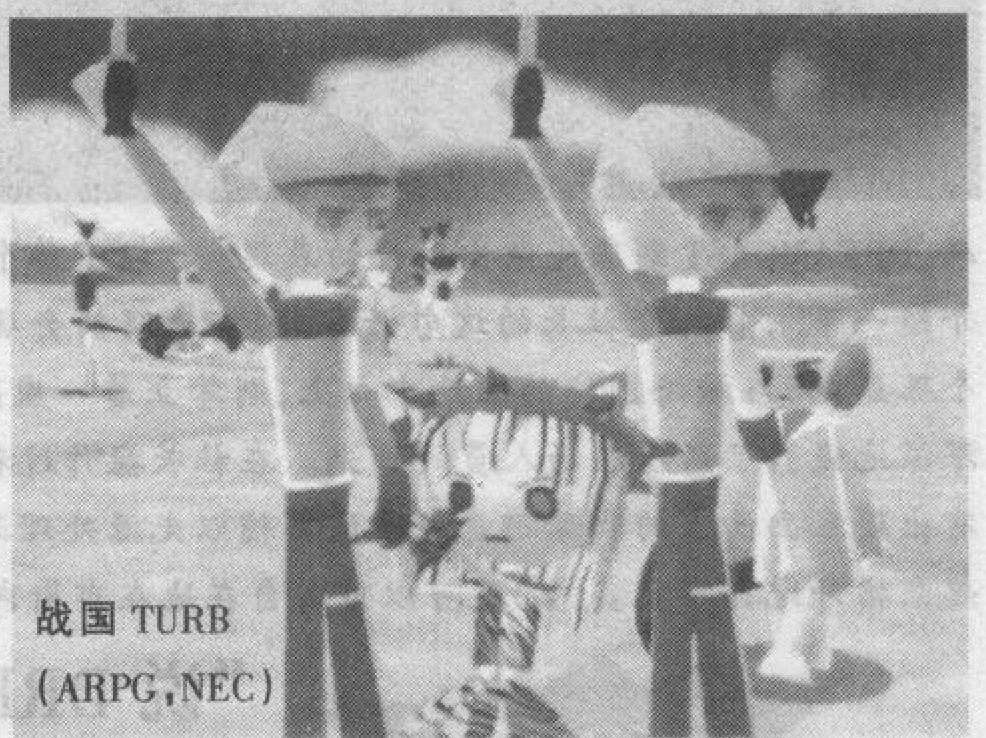
铃木■如果此次示范软体是每秒一百万个多边形的程度的话，那么往后所推出的软体即使比这款软体还要复杂3倍，DREAMCAST 也能做很轻松的处理。实际上，因为 DREAMCAST 本身可以做许多不同的处理，所以仅仅谈论该主机能够处理的最大多边形数似乎并不太有意义吧？不过，对于能够处理 300～350 万个多边形的 DREAMCAST 来说，它的多边形能力可能连大型电玩的 MODEL3 基板也都很难与之抗衡。这里想要表达的是，在某些地方，DREAMCAST 比 MODEL3 还强的意思。

——可我们还是想知道 DREAMCAST 规格中和 MODEL3 基板有关的部分是……？

铃木■DREAMCAST 在设计之初，即将 MODEL3 基板游戏的移植视为最低的必要考量，因此 DREAMCAST 主机本身的规格有很多都是配合 MODEL3 基板的性能来进行设计的。在这样的设计下，往后在 MODEL3 基板上所推出的游戏，相信都能在最微不足道的时间内以最快的速度完成 DREAMCAST 版的移植。另外我想补充一点，虽然这次所推出的新主机是以 3D 的表现为主，不过，由于只要将 3D 的 Z 座标轴设定为 0，然后再去进行演算就会变为 2D 的画面表现，因此 2D 的游戏在 DREAMCAST 上一样能做很正常的表现。事实上，在 Z＝0 后，整个计算的负担反而会大幅减轻许多，因此说 DREAMCAST 是一款 2D 专用主机也许更恰当些。当然，实际的情形，还是要靠玩家们的眼睛亲自去进行观察，再作结论比较好。（编者按/铃木裕先生最后一句令人有所启发）

——从上面的谈话中可以得知 DREAMCAST 的未来似乎像土星一样存在着“无限的可能性”。不过，这台机器到底能让游戏制作厂商做出什么样的游戏呢？

铃木■基本上，游戏制作厂商们所想要做的表现，全都可以透过 DREAMCAST 的优越性能充分地表达出来。而除了目前市面上所看得到的游戏类型外，一些未曾见过的游戏类型，也可能靠着制作者的摸索以及开发被创造出来。



战国 TURB
（ARPG，NEC）

300 万个多边形的威力！



楠木 学

“虽然过去也感受过铃木裕先生所给的工作压力，不过因为这是大家第一次面对面的彼此碰面，因此各自都抱有一些紧张感。还好，最后做出的成果好像还不错。”将铃木部长所给予的想像世界加以实际影像化的楠木先生这样说。

D2 POWERED BY ★DREAMCAST★



↗有人拿32位机盗墓者3中的美国罗拉来和DC叫板。日本罗拉的脚印是凹进积雪中的。

势力

VOL.15

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

98格斗之王



八神队

前作中以独自一人形态出场的八神又一次召回《KOF'96》的队友再组战队，那两位秘书不是被八神杀死了吗？

老爸队

哈迪兰(43岁)，坂崎琢磨(50岁)，草雉柴舟(50岁)都是作父亲的岁数了，但其中恐怕只有哈迪兰的后代未参赛了吧！

美国运动员队

除在《KOF'94》中登场后再也未出场了的他们事隔4年终于复活了，他们健壮的体魄没有随着时间而变苍老吧！

卢卡尔·伯恩斯坦

《KOF'94》，《KOF'95》的最终BOSS，这次作为EDIT专用角色参战，还会发生灭绝种族的恶梦吗？

前作中登场的角色们—



～《KOF'98》资料公开～

本作除沿袭《KOF'97》的2大操作系统：96之ADVANCE MODE及94之EXTRA MODE外，还追加了所谓的"轮盘队伍编辑"系统和"优势系统"2个新系统。

前者：在选择画面下方中央有一个"？"的标记，在此选人即可随机选择角色或编制队伍的新追加系统，在战斗中获胜的一方，更能继续利用此系统随机选择各种组合，使游戏刺激和变化性相对增加，让玩家使用平时不常用的人物，这也许是SNK公司为了让更多角色更深入人心的一种"计谋"吧。

后者：在对人战和对CPU战中，当首名角色败阵时，令得第二名和第三名角色更具优势，为何这样说呢？例：在ADV模式的场合下，能量格最大可增加到5个，令POWER STOCK大大增加。而在EX模式时，后发角色的能量槽会逐渐缩短，相对令"蓄气"时间大大减少。



特定角色比赛开始时仍有特殊的DEMO。



每位角色都会有个性的言语道出。

复活了的角色们—







怒吼的巨神！

从70年代飞奔而来！



~正义 爱 友情 魔法 气合 异次元 豪快战斗~

98秋出击预定！



爱的铁锤将邪恶铲除

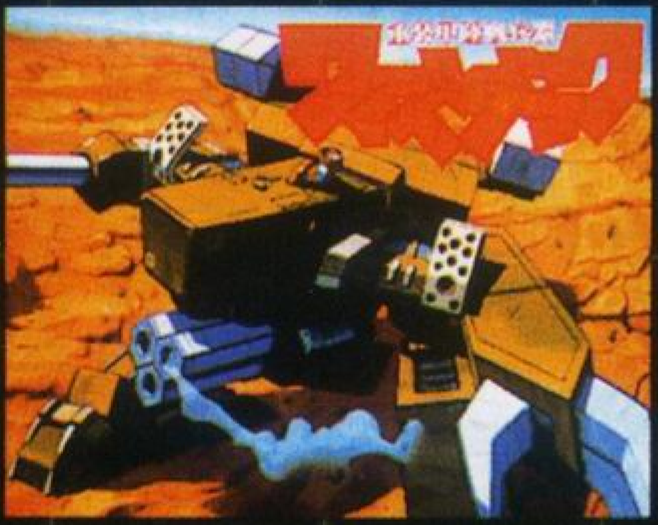
机甲天使 迪安娜17！





裂破青空

特务机兵紧急发进！



在钢铁中沉睡的军人之魂

重装甲陆战兵 圣鸭！



念动巨体

它的名字叫巴尔西昂！

用姐弟之力合力攻击！



梦幻合体双煞星V！



炸裂大魔法

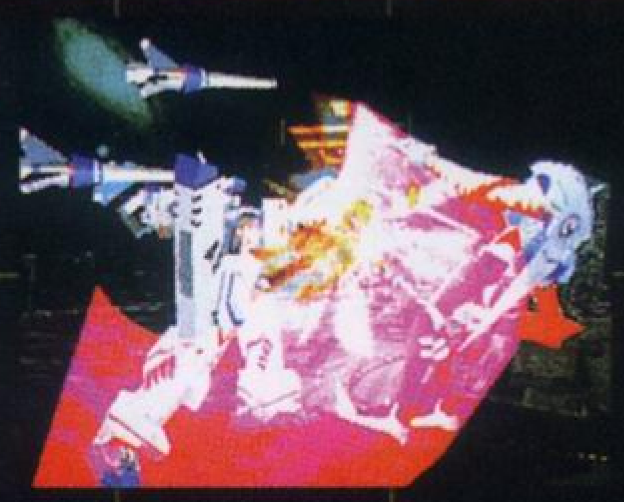
柏林君的地狱战争！



英姿勃发

飞翔的拉菲卡！

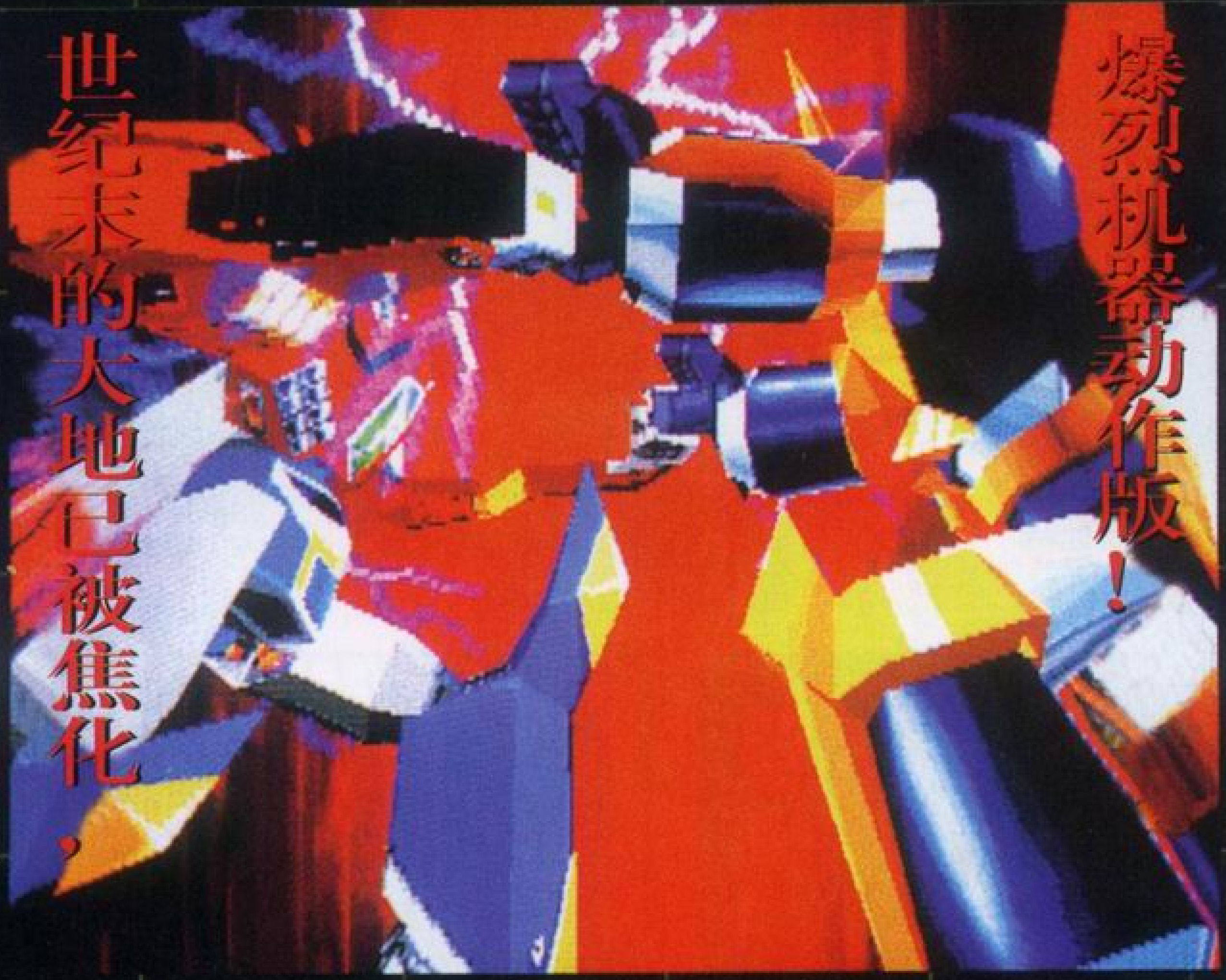



特务机兵DIXEN对敌手的猛攻，是必杀技哦。

由《超时空要塞MACROSS》系列的企画原案河森正沼先生参加，由他和宫武一贵先生合力进行机械设定的就是这款《超钢战纪·巨神》了。


变形机器人拉菲卡与巴尔西昂的空中白热化战斗。


充满迫力的强大威力必杀技攻击。




从空中迫袭而来的拉菲卡对敌人进行连续打击。

本游戏力图让玩家从一开始游戏便产生一种似乎在看机器人动画片的意识，让玩家有种“自己操纵机器人”的梦般感觉。

不知这款由CAPCOM制作的利用PS基板的街机3D对战游戏能否让这群机器人们成为茫茫银河中独一无二，拥有无穷机械潜能的优秀战士呢？

无情的超激斗！将自己的生命赌在机器中！！



卡琳小姐的秘密



199×年4月19日，50头牛在街中暴走。此时正好在场的神月才14岁，居然一个人很精彩地令这50头猛牛静了下来。还有不可信的事件发生，那就是这实际上是神月大严十郎为了卡琳的修业而组织的“猛牛五十之行”，此修业成功后即可有继承神月家传说中的秘仪的资格……

这也算是她的一个秘密吧！

卡琳小姐也要加油啊！



在原著漫画中她可不是个一般的人物哦，看过的朋友一定会记住她那可怕的小姐脾气吧！

神月卡琳，自幼生长在要求极为严格的神月家，且受所谓的格斗方面的英才教育。据说她会12种格斗技，分别是空手、柔道、合气道、徒手自卫术、跆拳道、骨法、少林拳、太极拳、八极拳、武术、阿玛莱斯、幕暗道，另外已练至100段、8级了，什么是最高段和最高级还不得而知……

有效地采用不同流派的格斗技去打击敌人，看准机会改变战术令战局明朗化和卡琳在格斗中总结出的经验。根据她这一特点可研究出一套令人难以琢磨的战术，譬如在进攻时就可采用打击系格斗技给予敌人攻击；看准间隙即可用投技狙击敌人！而对待敌人的进攻则可用合气道，太极拳柔中带刚的格斗技牵制住敌人，总之变幻自在其中。



如花青春年华 辉煌格斗身手
光荣岁月在她手中呈现



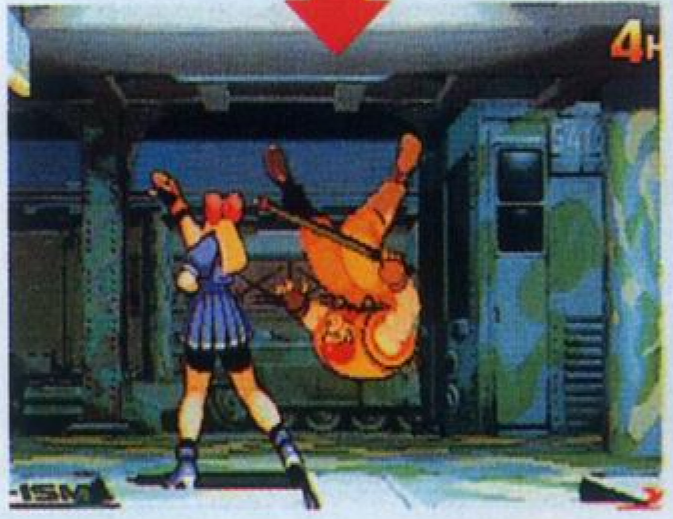
从卡琳小姐的攻击起点开始，首先是连续突进的红莲拳。



接下来的3·4段攻击，被罗兰多轻易防住，此时可千万别放松攻击的步伐啊。



幕暗道的膝蹴攻击，即用膝盖猛踢几下后将对手投掷出去。



之后再用合气道的华丽投技结束战斗，据说原作中就是这样的。





漫画中她连用轻拳攻击，之后用幕暗道的膝蹴及合气道的投技，看见了吧，与左边游戏中的清景一样哦。只不过打的不是罗兰多那位特种军人，而是同为高中生的春日野樱。



←嘉米的新必杀技—幻影衣衫是从画面上方跳回来的腿部攻击。

→缔造空中投传说的豪快技。

→本田的新超杀—富士下风是由头槌，投技和百贯落组成的3段攻击。

↑巴洛克的成名超杀“空中背投”依然健在。

↑画面上有果物落下，布兰卡的新超杀“热带危机”就是这么搞笑。

大墙画廊　彩版　VOL.20

夜色

凤凰在廊中舞罢三巡，接着又是我向大家许下的誓言，这回又该是什么了呢？

经过一个假期的休整，许多朋友又开始紧张的学习生活了吧！一时间不知该对大家说些什么，耳边萦绕着北京摇滚群星翻唱邓丽君的《夜色》，尽管窗外还未变暗，但一股柔情似水的感觉涌上心头，好像上期对大家的誓言还未许尽似的，别被我的誓言所迷惑哦，否则…（开玩笑，这一次我是当真的哦！）

画稿方面虽仍有源源不断的画稿"袭"来，但优秀画稿确实不太多，特别是"还我河山"的画廊接力行动的来稿少得真是让我心痛，大家请来捧捧场吧，不然我会……

夜色正阑珊　微微萤花闪闪　一遍又一遍
轻轻把你呼唤　阵阵风声好像对我在叮咛　真情怎能忘记
你可记得对你许下的诺言　爱你情深意绵

——廊主SHADOW PHOENIX



《相约九八》　辽宁抚顺　郑春明

据说左下角的人是你，看不出来你究竟是男是女哦！画面的色彩处理有些乱，否则也许5星大赏非你莫属了，可惜啊！（廊 POWER :★★★★）



《春日野樱》　河北保定　于博

似乎被你一画她少了份淘气而多了份刚毅，而她的右脚似乎画得有些问题，让同事做了半天这个姿势也无法与之一模一样，好神奇！（廊 POWER :★★★☆）



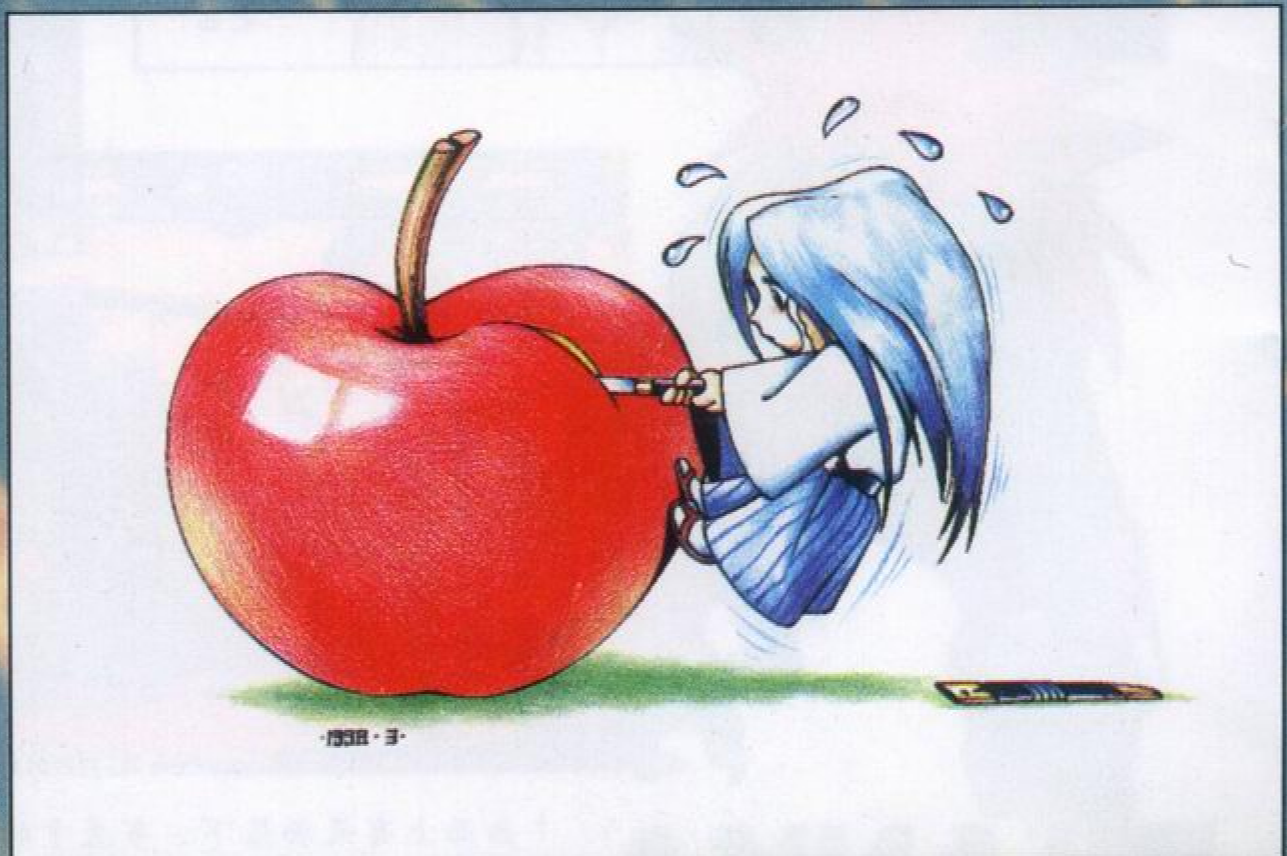
《绯雨之心》　南京　朱晴

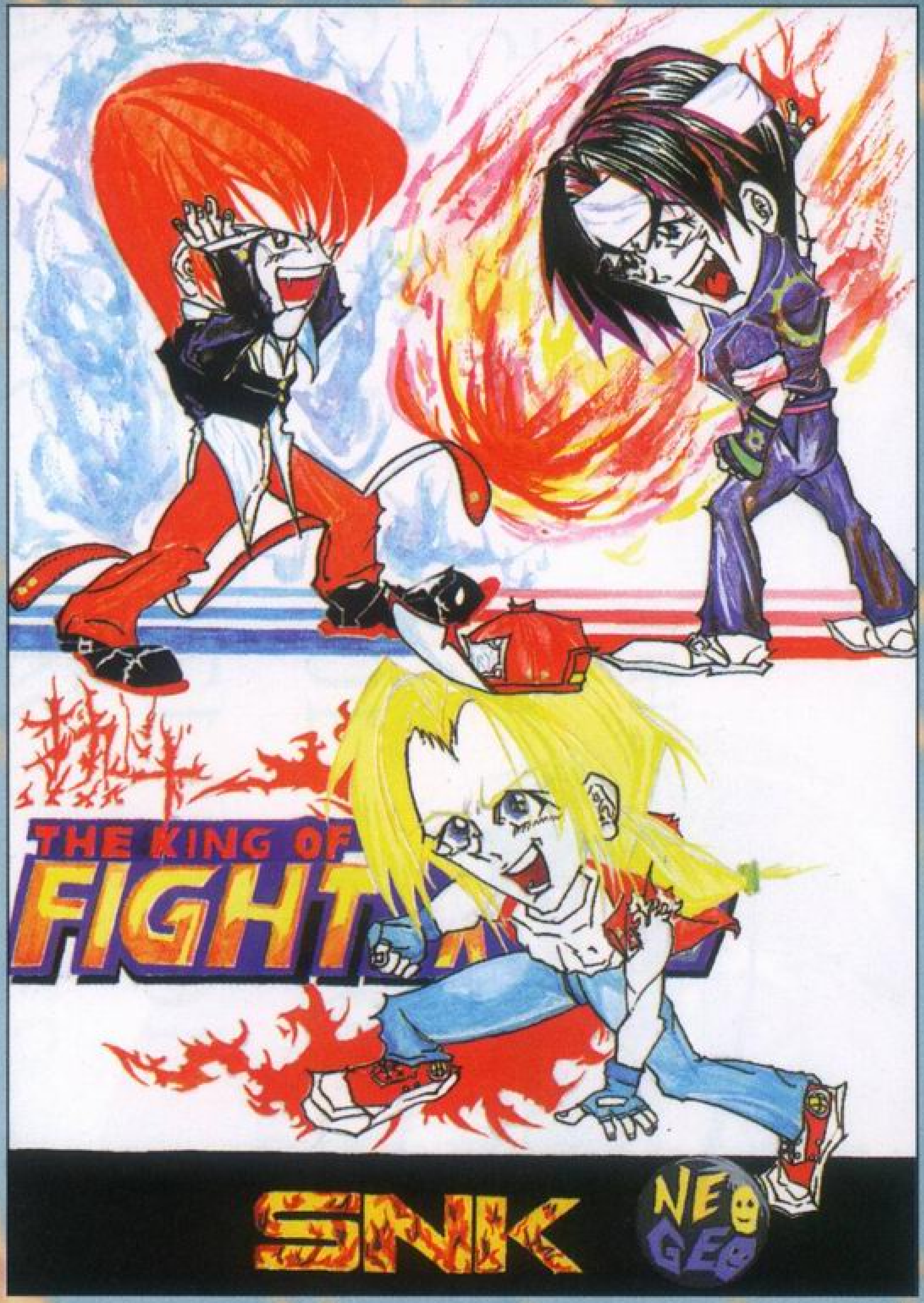
7期封面的绯雨被许多朋友说是个失败的COVER，我好伤心啊！为什么许多朋友画他就要将他"放"在樱花树下，是衬托他的美丽还是烘托浪漫的气氛呢！（廊 POWER :★★★）

《桔右京　VS　苹果》　江西赣州　李铮

哈哈，神梦想一刀流的剑法又怎样，一个硕大的APPLE不就让右京难以应付了吗？搞不清楚苹果是右京扔出来还是……

（廊 POWER :★★★★）

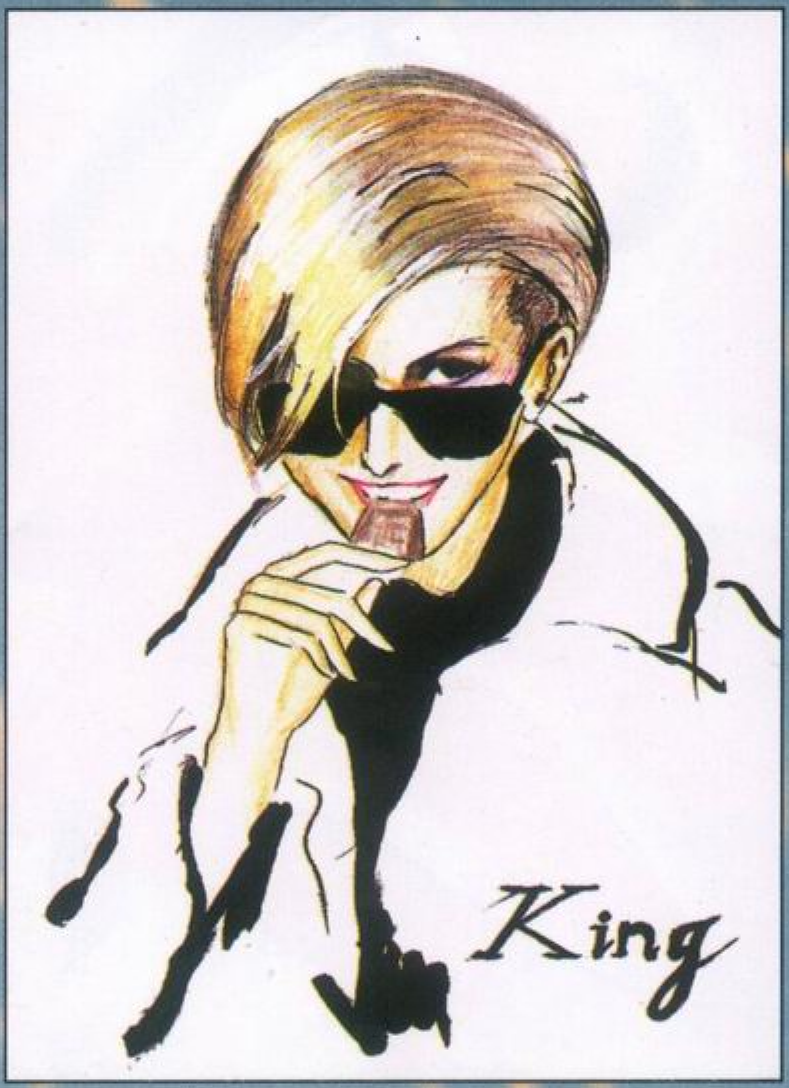




《格斗之王》　南宁　吴奇

好像三人的面容都极其类似，难道三人都有吸血鬼的血统吗，否则为何都有颗尖尖的獠牙呢？不会是《恶魔拳皇》吧！

（廊 POWER：★★★½）



《KING》　哈尔滨　靳全超

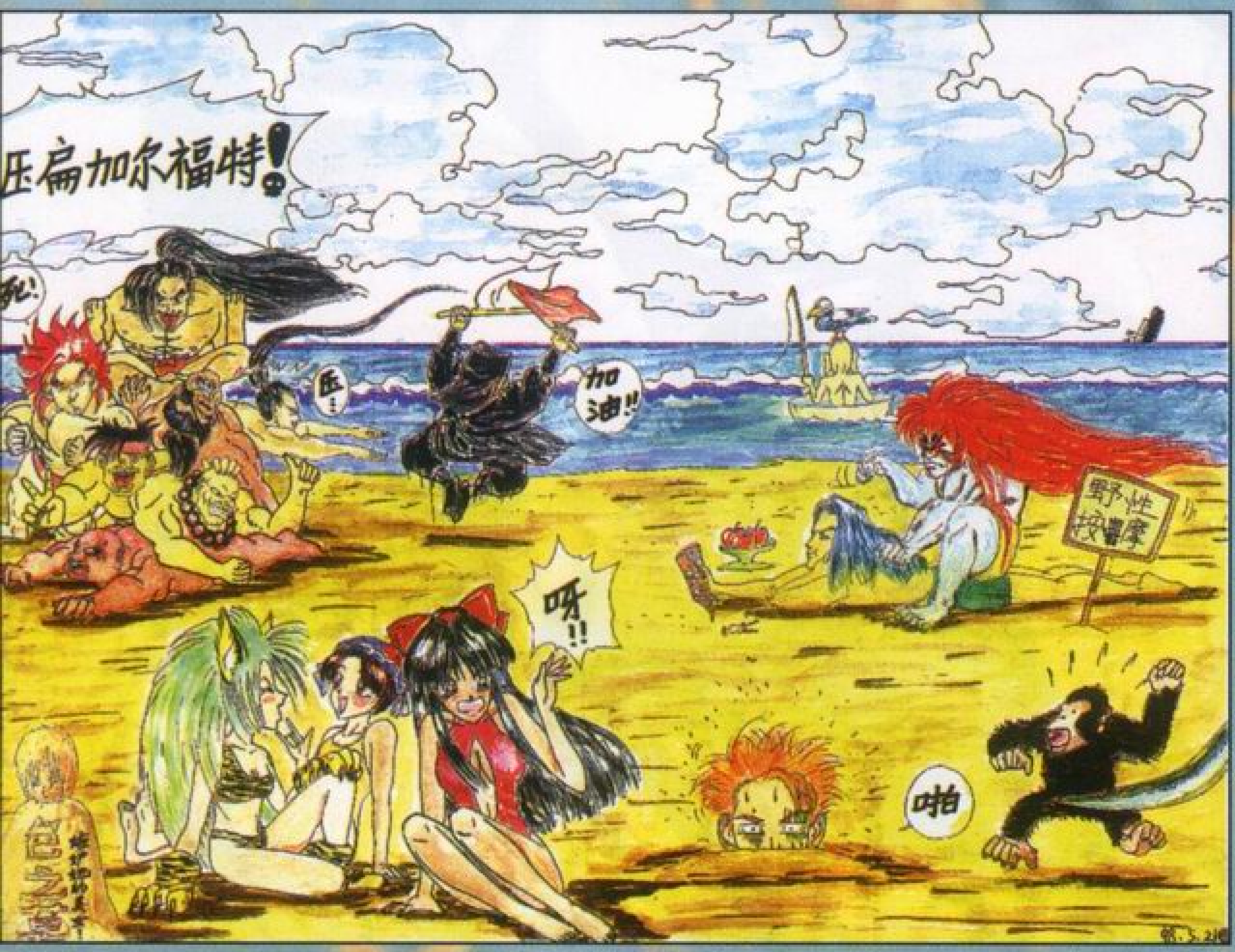
搞不清楚究竟在吃什么的京样子很妩媚啊，笔法不错，知道吗？《KOF98》她换装了哦。（廊 POWER：★★★★）



《侍魂之帅哥靓女大串烧》　安徽蚌埠　李博

你说花痴般的霸王丸是因为遇到了虔姬丸了，其实他心仪女子是静啊，这“霸王别姬”的传说在他身上也可应验吗？！牙神却和查姆查姆在赛跑！

（廊 POWER：★★★）



《侍魂海滩版》　秦皇岛　詹勇

很搞笑的一个版本，远处海面沉下的是TITANIC吗？被7位大汉压倒的加尔福特居然“土遁”到了娜可露露身边，而右京却看《女友》不看咱们杂志……

（廊 POWER：★★★★）



《真侍魂·永远的霸王丸》　哈尔滨　任重

尽管你打印的效果真算是不错，但这《真侍魂》的结局画面似乎难逃抄袭嫌疑，望你能加强创意，否则霸王丸是无法FOREVER的。

（廊 POWER：★★★）

9 SEPTEMBER



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
•	•	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	•	•	•

10 OCTOBER



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
•	•	•	•	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

《电子游戏软件》杂志社　98年9月

浪漫樱姿



笑逐颜开的广井王子倚在店门口，是在告诉人们他心目中的“梦之店”终于开业了吗？

6月13日，由世嘉公司开设并运营的以同名游戏《樱大战》为背景的专门店，名为“太正浪漫堂”，位于东京都丰岛区东边袋1-21-1池袋GIGO的5层，营业时间是早10点到晚20点，无休息日，由著名的广井王子作为该店的监修，中山雅弘为店主。

该店贩卖所有有关《樱大战》的周边设备，除游戏软件，攻略本、VIDEO及LD等关联商品，还有玩偶等诸多周边产品，以前本刊所有介绍的产品相信都会在那里出现，最令人感兴趣的是游戏中的太正时代的果子及玩具在这里也有得卖哦！

开张的前一日晚上店外竟在9时许已聚了突破100人，第二日早晨，还有1000人左右排起了长龙，由此可见“樱”的魅力了吧！当天发行了限定的电话卡，不知何时能有幸得到它……

看来“樱”的风暴开始渗透到其他角落，并逐渐聚成一股势力，让它的浪潮慢慢扩散，继而频频向人们爱“樱”之心出击。何时能在中国开设一个“分”堂，去当个堂主也是蛮不错的……



外表看上去就弥漫着浪漫气息的店门口。



井然有序的排队伍。



店门的另种角度写真。



店外有被称为“SAKURA PRINT”的照相贴纸机。



这件樱的外衣看上去有些旧。



这是深夜零时许店前为“樱”苦苦等候的人们。



人潮人海中，何时有你有我？！



给来客赠送礼品的广井氏。



为大神一郎配音的陶山章央也来捧场了。



好吃的果子啊！



作为礼物的T恤很好看哦。



广井VS真宫寺樱

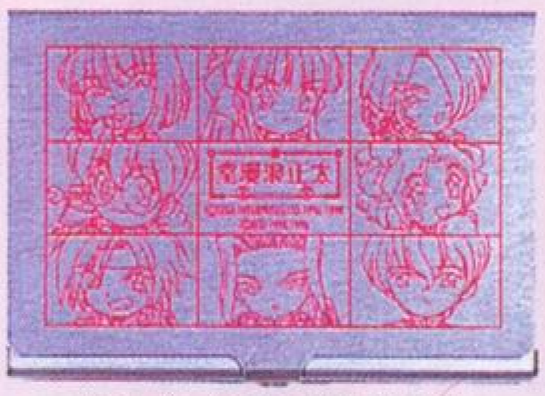
「樱大战」关联产品专门店



衷心欢迎来到太正浪漫的世界——

集结帝国歌剧团的少女们，太正浪漫的不思议空间。

～产品介绍第一弹火速出动～


卡片盒（类似名片盒）


软木杯垫


钱包



特制3枚组电话卡


徽章（共8种）



手帕


靠枕

昔日的太正浪漫，
今朝之樱花势力～突袭～

乱舞势力 特别版之 缱绻作品 7号

似乎自上期宣布“乱舞势力”不仅只局限在SNK作品后，这期CAPCOM便大举入侵，SNK的拥趸们别伤心哦，我不会对任何公司偏心的。也许自己相对来说对格斗游戏熟悉些，所以彩页方面过多聚集了对格斗游戏的介绍，进而引起许多朋友的不满，大家别走开哦！我会知错必改的……

废话少说，来看看这些人物吧！

—SHADOW PHOENIX



CAPCOM大家庭，你能认出多少人呢？



在《口袋战士》的背景下，似乎有些胖的春丽在摆姿势。



知道她俩是谁吗？《斗神传》哦！



充满青春气息的春日野·樱。



笑容有些不自然的猫女。



不用说你也知道她们是万众宠爱的《新世纪》中的人物吧！



Q-BEE跑到谁家采花去了呢？



样子有些傻兮兮的狼人还在“指点江山”吗？



摆出我见犹怜状的莉莉丝，很可爱哦！

饿狼风云录

让所有人成为帝王拳的麾下



比起前作有些迟缓的飞行道具。



移动距离短，防守且不会被反击的必杀技。

必杀技

秦 崇秀





吸收对手体力的超必杀技，可贯通飞行道具。



对空技，横向距离要注意。

衣装



全身红装，很艳丽吧。



对其它战线无攻击判定，但在本战线威力仍很大。

秦 崇秀



人物档案

格斗门派：帝王拳
国籍：中国
职业：无
生日：1980年6月6日
年龄：18岁
身高：170cm
血型：不明　兴趣：旅行
好食之物：辛辣食品
厌恶之物：深海鱼（因为颜色恐怖）
关心之人：哥哥
擅长运动：球技以外运动
喜听音乐：动画卡通主题歌
特技：挖苦人（本人并无恶意）

求我吧!!

必杀技

秦 崇雷





押住键可令POWER UP的飞行道具。



哥儿俩熟识的突进技。→→→+A可延长移动的距离。



同样是很熟悉的吸收系必杀技，注意大的空隙。



拥有无敌时间的对空技。被防御后可反击。



这是MAX版，打出的很大吧。



宿命拳的POWER UP版，气势不凡。



出招很慢的可贯通飞行道具的大威力必杀技。



跳返飞行道具技。但对其他技无防备。

驾御过去魂魄，中国的帝王拳充满悲剧色彩的秦氏兄弟

秦 崇雷



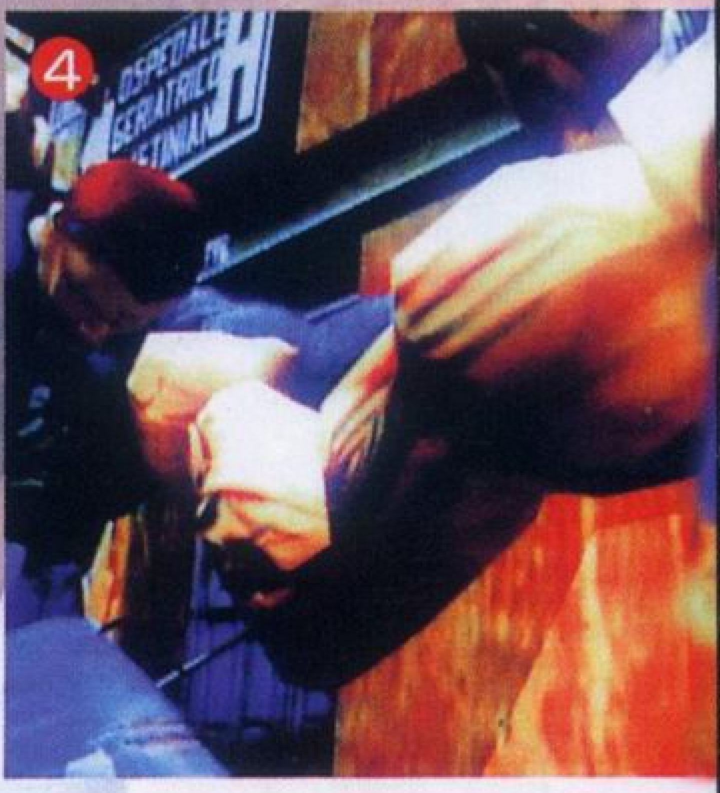
人物档案

格斗门派：帝王拳
国籍：中国
职业：无
生日：1980年6月6日
年龄：18岁
身高：170cm
血型：不明
兴趣：船形雪橇
好食之物：杏仁豆腐
厌恶之物：努力
关心之人：弟弟
擅长运动：所有个人技
喜听音乐：无
特技：打扮

※注：人物资料及必杀技照片均为《RB饿狼特别版》中资料。

拳拳到肉的感





ARC 厂商：SEGA 类型：3D-FTG
媒体：MODEL 3 step 2.0

AM2研使用浑身解数的战斗ACT 公开!!









在5月19日发表的世嘉AM2研的最新作《SPIKE》（暂定名）看来也算是今年值得期待的街机大作了，是由《梦游美国》和《浮云赛车》的制作者，著名的名越稔洋先生制作的最新作。

本作最多可以4个人同时游戏，有些类似于《暴烈刑事》那样融格斗要素于ACT中，不过比起前者更加強化，甚至连人们挥拳时肌肉的颤动都可以看得一清二楚。人物造型有些类似《东京番外地》中那些街头战士，而背景也颇具时代感，从地下停车场到运动用品专卖，儿童游乐园百货商场等等各具特色。

据说有的画面中可一下有10名以上的人物出现且身躯巨大，这时正好是考察机能的时候，让我们在它面市时再看吧！对了，不知世嘉的DC会否移植此作呢？仍是个谜哦！

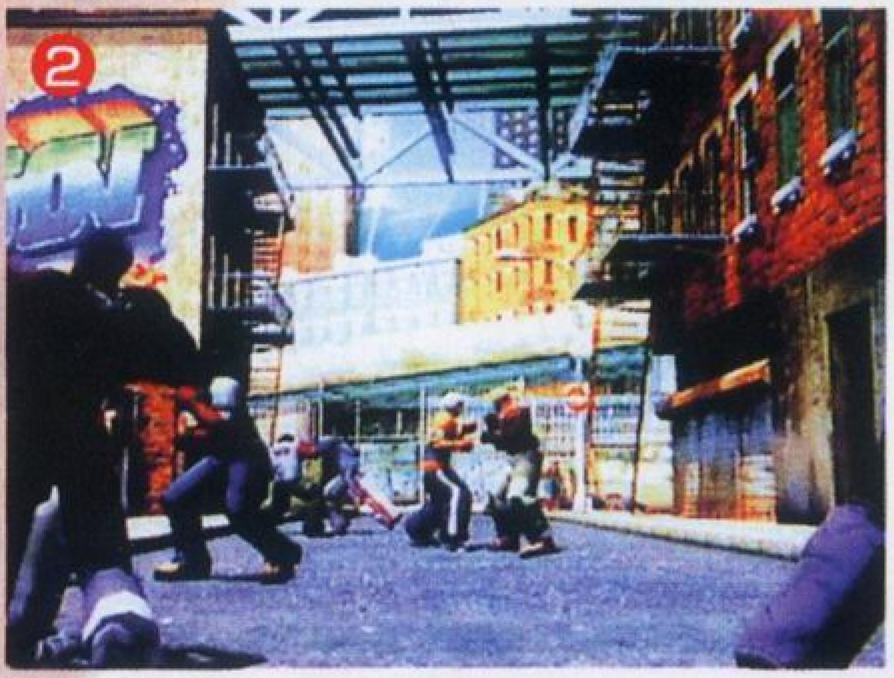
右面图片中的1-9是由SGI工作站制作的DEMO，而10-17则是MODEL 3制作合成的实际运动的MOVIE画面，看得出区别吗？

觉让你领会战斗的激情!

SPIKE the IMAGE MOVIE PREVIEW

START



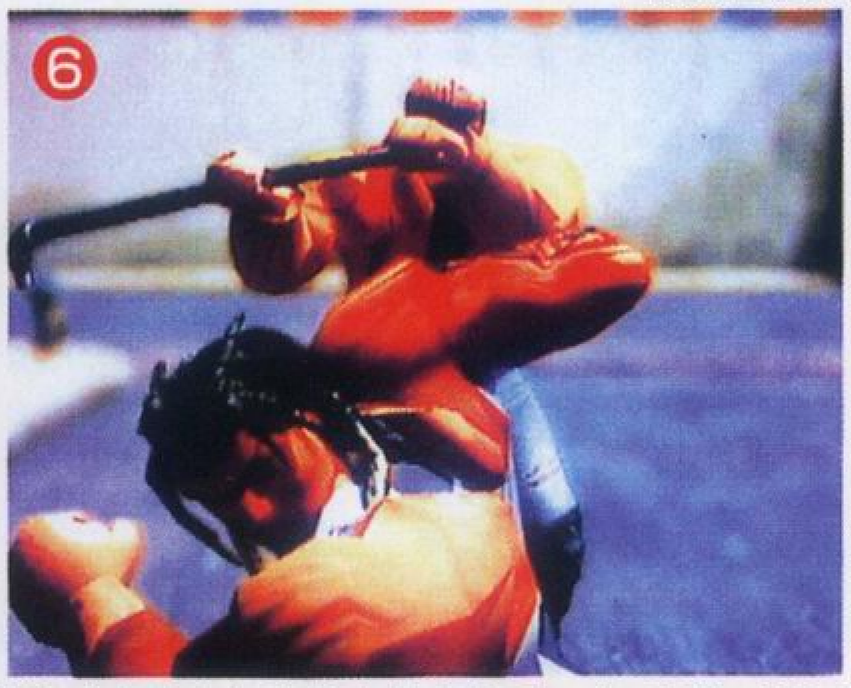


↑想像中的美国城区，在这里是某一团体内部争斗的街巷（火并？），看中间的两人正虎视眈眈地注视着对方。



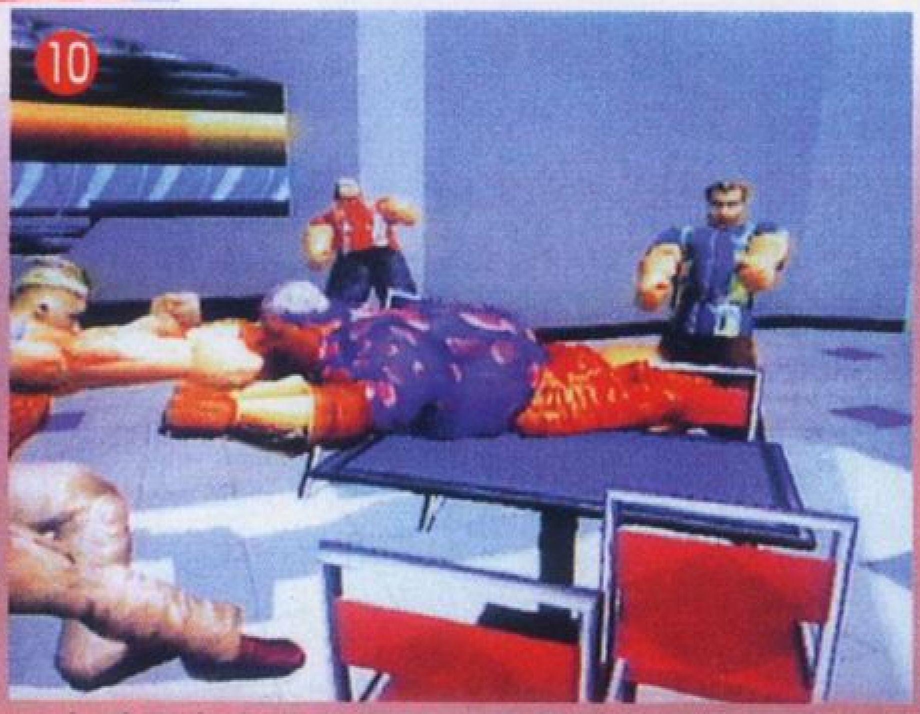
↑极具压迫力的黑色男儿就是本作的主人公。







↑只见已将对方骨头打碎的主人公身后一个手持钢管的敌人已向他袭来，这时会有同伴出手相救，很刺激吧！



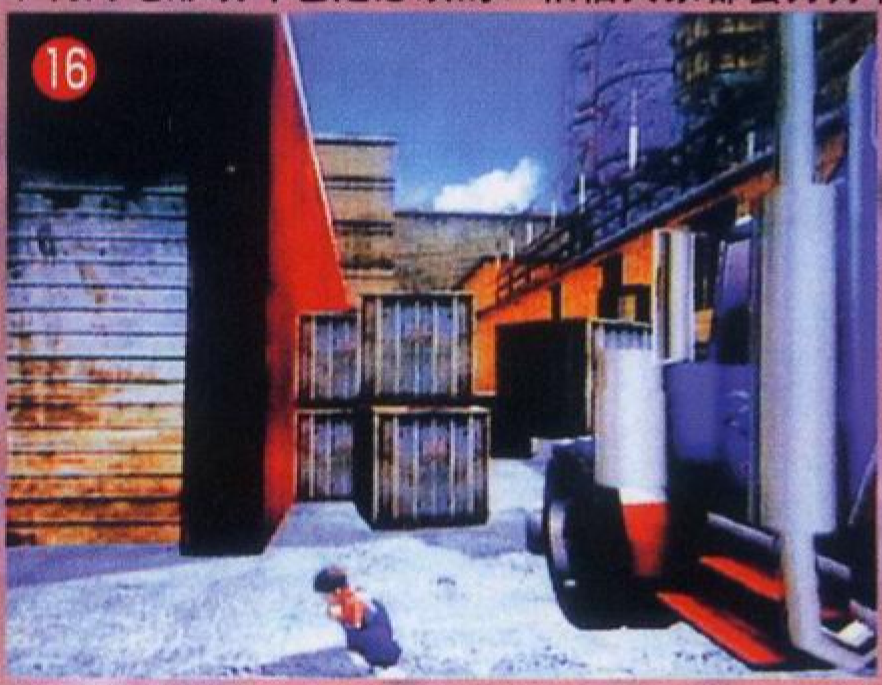
←↑看得出来谁是同伴，谁是敌人吗？有些迷茫吧！





↓利用地形战斗也是必须的，相信大家都会好好利用！







To be continued...


霹雳再造人
长城永不倒 漫画当自強
科幻漫画书《霹雳再造人》闪亮登场!
由圈内众人皆知的陈熙精心绘画!喜欢Q版，少女版，少男版的漫画爱好者均可在本书得到满足。
16P彩插 160P黑白内文，国内出版漫画书中超强大的“内存”让你看个过瘾!
全书采用胶装、覆膜、精装。彩页128克铜版纸，正文80克胶版纸，值得收藏。全一册仅售价14.8元。
9月初隆重出版，现在开始接受汇款。
前一百名汇款者可得到《霹雳再造人》动画片VCD一盘！（国内第一部根据漫画改篇的动画片）。
再一百名汇款者可得到《霹雳再造人》口杯一个！（陶瓷制品，国内第一款漫画周边产品）。
所有汇款者均可得到《霹雳再造人》精美彩色海报一张，汇款购书，礼品人人不落空!
霹雳铁拳徐徐挥起
国产漫画超強一击
汇款地址：北京市丰台区太平桥西里甲2楼1202室　姜淑良女士收　邮编：100073

STREET FIGHTER ZERO3

新人物、新系统



这名角色居然是 CAP 街机过关旧作“快打旋风”中的主角寇蒂。这回不知为了什么，他竟然穿着犯人的服装上场，手上还戴着手铐。关于他实在有很多需要注意的地方，游戏中他的招式令人耳目一新。

CODY

R.MIKA



女性格斗家美加这次是以全新角色的身分登场的，战斗风格明显偏向职业摔角。这也是首次在平面格斗游戏中，出现女摔角手类型的角色，同具女性温柔及摔角刚烈两种气质的招式想必也是非常有魅力的。

新角色的力量在街霸中当属姣姣者



读者想必已见过街机，在选人的时候，画面上出现的 X、Y、V 字样到底是干什么用的呢？那便是 ZERO3 采用的新系统，这些成熟的系统，注定使人物已达 25 名之多的本作变得愈发丰富多彩。街霸风云再起之日已然到来！

◀犯人所有招式均酷呆

▶三维格斗搂脖摔出现

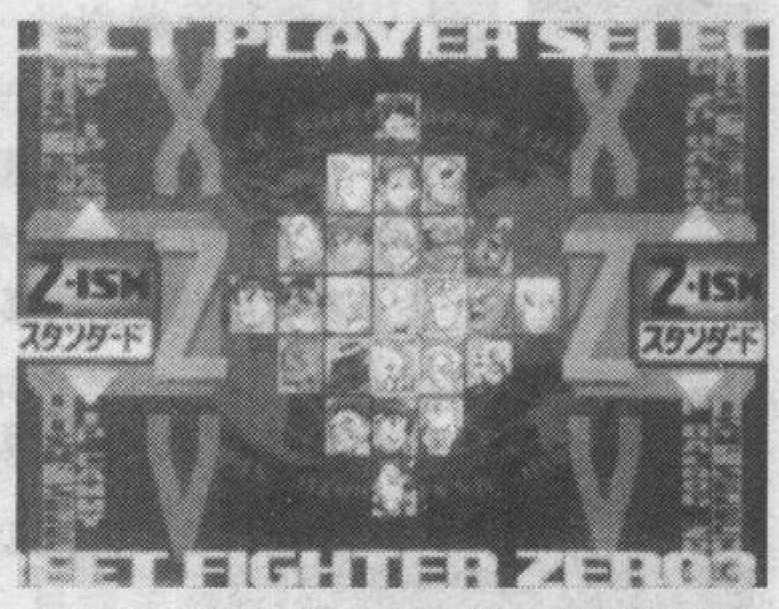


所谓 ISM 选择，是指人物特性的选择

X – ISM

●三种 ISM 中攻击力最高
●没有 ZERO 反击与挑拨

和印象中“街霸Ⅱ X”的类似，每个人都拥有一招超级组合技，具备攻击力高强和能够迅速积累能量表的特性。在这个模式中，身着中国服装的春丽以古老的旋转飞鸟腿代替了前作的旋圆蹴。而苏杜姆手中那十手也在新作中变成了两把刀子。凡此种种细节都经过重新设计，X – ISM 模式堪称兼具单纯性与狂热性的一个模式。



▲就算是选择同一名角色，ISM 改变了之后，也会感觉到判若两人。说 ZERO3 设定了 75 名缭乱的角色，并不过分。

Z – ISM

●新 0 式反击●可挑拨

这是最接近前作的模式，每个角色具务两到三招的超杀，并且会随着量表的状态呈现三阶段的威力变化。至于新的 ZERO 反击方面，原本前作的两种招式被简化为一种，在平衡度上也经过了一番调整。在种种超杀的使用中，也增添了明暗的要素让玩家比较容易分辨，亲切度也大幅提高。

V – ISM

●唯一拥有 OC 的 ISM
●有新的 0 式反击
●可挑拨

V – ISM 中没有了超必杀，取而代之的却是各角色能够使用新的原创组合技。这次的原创组合技与前作不同，最后的残像也具备攻击判定。而且，随着发动按键的不同，残影的间距也会发生变化。弱键发动的残像间隔较窄，强键则反之。虽然可以由此推测出各种作战上的优势，但实际威力还不清楚，须到实际游玩时才能分晓。



◀这是以重键启动的 OC。残像间距大。收招时的残像也会产生攻击判定。

熄灭的战火再度被魅力无限的街头霸王们点燃！

新老街头霸王们堂堂登场，他们请大家去战街机



全员通用投技：近敌←或→＋PP（两拳键同按）或 KK
招式名称前面的符号意义
△：空投（空中近敌时）　▲：特殊技　☆：必杀技　★：超杀
X：只可选 X－ISM 时使用　Z：Z－ISM　V：V－ISM

●卡琳

△浴社崩	←或→＋PP 或 KK 同按
▲旋风割	→＋中 K
☆红莲拳	↓↘→＋P（可连续输入）
无尽脚	→↓↘＋K
烈歼破	↓↘→↗＋K
崩掌	→↓↘＋P
烈尖顶	←↓↙＋P · P
上段烈尖返	↓↙←＋P
下段烈尖返	↓↙←＋K
荒熊无	近敌摇杆一圈＋K
★神月神扉开关	↓↘→↓↘→＋P（X）
神月皇王拳	↓↘→↓↘→＋K

●嘉米

△飞翔之猎	←或→＋PP 或 KK 同按
☆旋转之箭	↓↘→＋K
大炮轰击	→↓↘＋K
加速器针刺	→↘↓↙←＋P
火箭结合	↙↓↘→↗＋P · 近敌后→＋K
大炮斗争	前跃中↓↙←＋K（V）
大炮复仇	↓↙←＋K（V 专用中段技）
★针刺者	↓↘→↓↘＋K（X）
反向驱动器	↓↙←↓↙←＋K
毒蜂同伴	↙↘↙↘＋K（LV3 时）

●巴洛克

△西班牙空截	←或→＋KK 同按
▲壁张付	↓蓄↑＋KKK（主场专用）
☆飞翔巴塞罗那	↓蓄↑＋K · 借墙跳跃后 P
背后突刺	三拳同按
精悍突刺	三脚同按
依祖娜落	↓蓄↑＋K · 跳墙近敌后↑以外＋P
滚动水晶刺	←蓄→＋P 同按
制霸天空	↓蓄↑＋P
伤疤之根	↙蓄→＋K（V）
★滚动依祖娜落	↙蓄↘↙↘＋K · 跳墙近敌后↑以外＋P（X）
张付依祖娜落	↙蓄↘↙↘＋KKK 同按 · 跳跃后近敌时↑以外＋P（主场专用，X）
照伤疤的镜子	←蓄→←→＋K
血印象	←蓄→←→＋P（有铁爪时，LV3 时）

●布兰卡

△野蛮爆弹	←或→＋KK 同按
▲铁锁冲	←或→＋中 P
亚马逊冲	↘＋重 P
前方危险	→（或不按）＋KKK
后方危险	←＋KKK 同按
☆野人放电	P 连按
滚动攻击	←蓄→＋P
垂直滚动	↓蓄↑＋K
后退步滚	←蓄→＋K
★乱刀突刺	←蓄→←→＋P（X）
热带危机	↙蓄↘↙↘＋K

●本田

△吊屋根投	←或→＋PP 同按
▲膝蹴	→＋中 K
拂蹴	→＋重 P
小燕飞压式	↓＋KKK
☆百裂张手	P 连打
超级头突	←蓄→＋P
超级百贯落	↓蓄↑＋K
大银杏投	摇杆一圈＋P
★鬼无双	←蓄→←→＋P（X）
富士之礼	←蓄→←→＋K
大蛇碎	近敌时摇杆两圈



▲小燕飞飞

永远的格斗家



●隆

△空中背负投	←或→+PP同按
▲锁骨割	→+中P
旋风脚	→+中K(X以外专用)
波动奥义	↓↘→+START(X以外)
正中二段突	→+重P
☆波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
空中旋风脚	空中↓↙←+K
灼热波动拳	←↙↓↘→+P
★真空波动拳	↓↘→↓↘→+P(X)
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K
灭杀升龙拳	↓↘→↓↘+K(LV3)



●肯

△地狱大风车	←或→+PP
▲闪电踵割	→+中K
前滚翻	↓↙←+P
前倒	↓↘→+START
后回蹴	→+重K
☆波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
空中龙卷脚	空中↓↙←+K
★升龙裂破	↓↘→↓↘+P(X)
神龙拳	↓↘→↓↘+K·K连打
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K



●纳什

△空中暴落	←或→+PP或KK
▲跳跃踢	←或→+中K
小步踢	←或→+重K
快步	→→(X以外可用)
☆音速弹	←蓄→+P
倒跃盾	↓蓄↑+K
膝枪	快步过程中K
★正义倒跃踢	↙蓄↘↙↗+K(X)
音破	←蓄→←→+P·P
交火的子弹	←蓄→←→+K

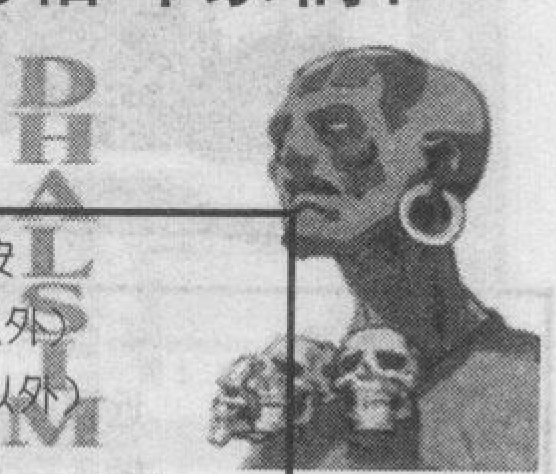
△龙星落	←或→+PP同按
▲鹤脚落	↘+重K
鹰爪脚	空中↓+中K
后方回转脚	↘+中K
☆气功拳	←↙↓↘→+P(X以外)
天升脚	↓蓄↑+K(X,反击技)
百裂脚	K连打
旋圆蹴	→↘↓↙←+K(X以外)
倒跃飞鸟踢	←蓄→+K(X)
空中飞鸟踢	空中←蓄→+K(X)
双发到	←蓄→+P(X)
★千裂脚	←蓄→←→+K(X)
霸山天升脚	↙蓄↘↙↗+K
气功掌	↓↘→↓↘→+P

●春丽



这一页都是永远的格斗家们!

●达尔锡



△瑜珈之旅	←或→+PP同按
▲瑜珈逃脱	←↙↓+K(X以外)
空中挑拨	空中START(X以外)
技巧踢	空中↓+K
技巧头突	空中↓+重P
瑜珈震	←+轻P按住不放(Z)
☆瑜珈火	↓↘→+P
瑜珈光明	→↘↓↙←+P(X以外)
	←↙↓↘→+P(X)
瑜珈神踢	→↘↓↙←+K(X以外)
	←↙↓↘→+K(X)
瑜珈隐身	近敌右侧→↓↘+三P同按
	远敌右侧→↓↘+三K同按
	近敌左侧←↓↙+三P同按
	远敌左侧←↓↙+三K同按
★瑜珈脾气	←↙↓↘→←↙↓↘→+P(X)
瑜珈阻止	↓↘→↓↘→+P
瑜珈打击	↓↘→↓↘+K
瑜珈蒸汽	↓↙←↓↙←+P

抓胃	↘或↙+PP或KK
△驱动器	←或→+KK同按
▲俄式踢	↘+中K
动力踢	↘+重K
头拍	→+重P(Z以外,X专用)
头拍	→+中K(Z以外,V专用)
飞身攻击	↓+重P
双膝落	跳跃中↓+轻或中P
☆双轮转	三个P同按
快转	三个K同按
惩罚板	→↓↘+P(X以外)
惩罚板	→↘↓+P(X专用)
咀嚼器	近敌时摇杆一圈+P
螺旋打桩	近敌时摇杆一圈+K
滚动强力弹	远敌时摇杆一圈+K
★终极原子爆摔	近敌摇杆两圈+P(X)
俄式扣	↓↘→↓↘+K



●桑吉夫



●苏杜姆

△大名	←或→+PP 同按
▲天狗行	被打跌前←↙↓+K
☆地狱	↓↘→+P
白刃	→↓↘+K
佛灭	近敌时摇杆一圈+P
大凶	近敌时摇杆一圈+K
矢仓反击	←↓↙+K
★冥土之礼	↓↘→↓↘→+K(X)
天中杀	近敌时摇杆两圈

△死亡口袋	←或→+KK 同按
▲颜面踢	→+中 K
喷泉踢	空中↓+中 K
高跳	↓↑(X 以外使用)
魔术落地	落地时同按三个脚
☆鹦鹉轮	↓↘→+P(可连续输入)
钉子	→↓↘+K·K
麦康多攻击	PPP 同按,着地后 P
麦康多气击	↓↙←+P·P
麦康多逃跑	↓↙←+K·P 或 K
★没有犯人	↓↘→↓↘→+P(X)
我的拖把	↓↙←↓↙←+P
钢刀雨	↓↘→↓↘→+K

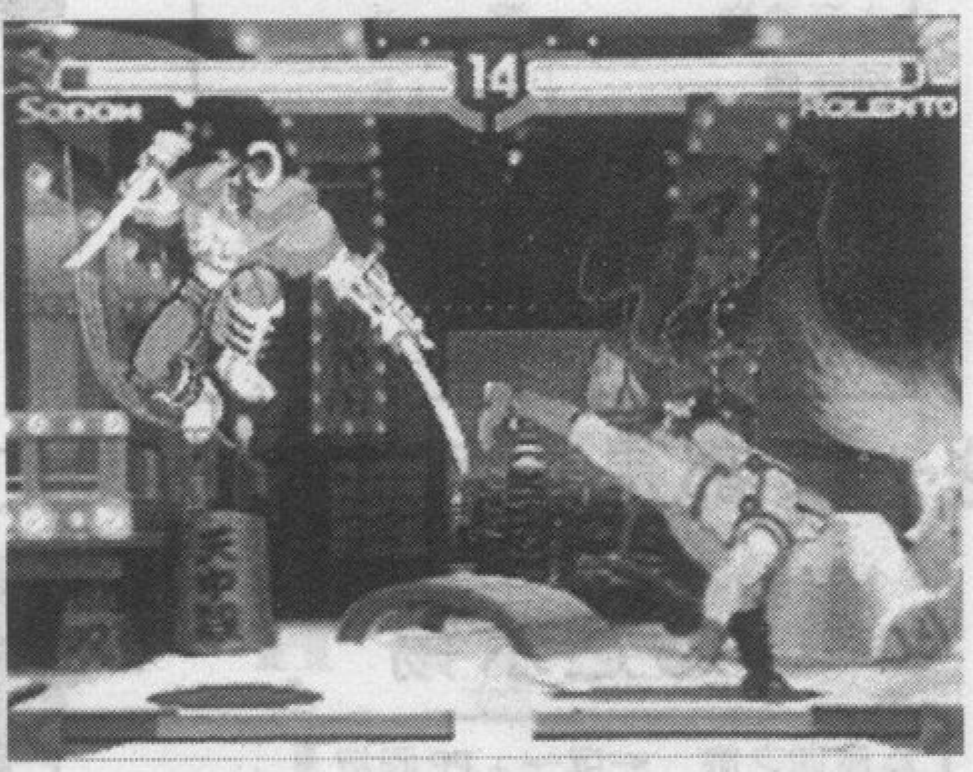


●罗兰多

△坏巴掌	←或→+PP 同按
▲躯干撞	空中↓+重 P
牛落	→+重 K
哑锤	近距重拳击重后↑(X)
☆牛头	←蓄→+P
牛角	PP 或 KK 同按,蓄力后松开
死亡之链	近敌摇杆一圈+P
邦迪之键	近敌摇杆一圈+K
★我是伯迪	←蓄→←→+(X)
公牛复仇	↓↘→↓↘→+P 或 K



●伯迪



△灵魂命运	←或→+PP 同按
▲滑步	↘+中 K
灵魂鞭笞	→+重 K
☆灵魂之刺	←↙↓↘→+P
灵魂穿透	→↓↘+P
灵魂反射	↓↙←+P
灵魂打转	↓↘→+K
★奥拉灵魂透	↓↘→↓↘→+P(X)
奥拉灵刺	↓↙←↓↙←+P
灵魂图画	↓↘→↓↘→+K



●罗丝

STREET FIGHTER ZERO 3

△依祖那落	←或→+KK 同按
武神背负	近敌←或→+KK 命中时输入→↑←+PP
▲武神狱锁拳	轻 P、中 P、重 P、重 K(选择 X 时,于重 P 后输入↓+重 K 则变投技)
首碎	→+中 P
镰鼬	↘+重 K
肘落	空中↓+中 P
☆崩山斗	↓↙←+P
武神旋风脚	↓↙←+K
武神依祖娜落	↓↘→+P·P
依祖娜肘落	↓↘→+P·P
疾驱	↓↘→+轻 K·K
影掬	↓↘→+中 K·K
首狩	↓↘→+重 K·K
★武神无双割	→↘↓↙←→↘↓↙←+P(X,LV3)
武神八只拳	↓↘→↓↘+P
武神刚雷脚	↓↘→↓↘+K



●凯

△樱飞	←或→+KK 同按
▲花之踢	→+中 K
☆波动拳	↓↘→+P 连打
盛樱拳	→↓↘+P
春风脚	↓↙←+K
樱落	→↓↘+K·P(可输入三次)
空中春风脚	↓↙←+K(X 以外使用)
★乱樱	↓↘→↓↘+K(X)
真空破动拳	↓↘→↓↘→+P
春一番	↓↙←↓↙←+K



●樱

杀手级人物都在这一页，从外貌上看，DAN 似乎也变强了

●萨卡特



△飞虎背	←或→＋PP 同按
▲奇踢	中 K 连按两次
充怒	↓↘→＋START(Z,LV1)
☆猛虎波	↓↘→＋P
低虎波	↓↘→＋K
猛虎上升	→↓↘＋P(X 以外)
猛虎剪手	→↓↘＋P(X)
虎膝击	→↓↘＋K(X 以外)
	↓↘→↗＋K(X)
★猛虎暴怒	↓↘→↓↘＋K(X)
猛虎波动炮	↓↘→↓↘→＋P
猛虎出击	↓↙←↓↙←＋K

●维加



△精神落	←或→＋KK 同按
☆精神爆弹	←或→＋中 P
二郎腿	←或→＋K
头压	↓蓄↑＋K
破头盖骨	↓蓄↑＋P·P
维加能力	中央偏右→↓↘＋PPP
	右端→↓↘＋KKK
	中央左方←↓↙＋PPP
	左端←↓↙＋KKK
精神突击	←蓄→＋P(X)
★膝压恶梦	←蓄→←→＋K(X)
精神爆弹	←蓄→←→＋P

●豪鬼



△地狱车	←或→＋PP 同按
▲头盖破杀	→＋中 P
旋风脚	→＋中 K
天魔空刃脚	向前跳跃中↓＋中 K
前滚翻	↓↙←＋P(X 以外)
☆豪波动拳	↓↘→＋P
斩空波动拳	空中↓↘→＋P
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P
豪升龙拳	→↓↘＋P
龙卷斩空脚	↓↙←＋K
空中斩空脚	空中↓↙←＋K
阿修罗闪空	右方长距移动→↓↘＋三个 P
	右方短距移动→↓↘＋三个 K
	左方长距移动←↓↙＋三个 P
	左方短距移动←↓↙＋三个 K
百鬼袭豪斩	↓↘→↗＋P(X 以外)
百鬼袭豪碎	↓↘→↗＋P·P
百鬼袭豪冲	↓↘→↗＋P·P
百鬼袭豪坠	↓↘→↗＋P·K
百鬼袭豪尖	↓.↘→↗＋P·K
★瞬狱杀	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(X,LV3)
灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘＋P
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘＋P

●元



△首卧	←或→＋KK 同按
丧流(三拳同按)	
☆百连钩	P 连打
逆泷	→↓↘＋K·K
★惨影	↓↘→↓↘→＋P(X)
死点咒	↓↙←↓↙←＋P
忌流(三脚同按)	
☆蛇穿	←或→＋P
徨牙	↓蓄↑＋K(X 以外)
★蛇咬叭	↓↘→↓↘＋K
狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K

邪恶永远无法战胜正义

寇帝和美加出招请见 38 页

●丹



△男投	←或→＋PP 同按
▲前转挑拨	↓↘→＋START
后转挑拨	↓↙←＋START
最强流防御	防御中→＋PPP 同按
	(V 中专用防反)
☆我道拳	↓↘→＋P
晃龙拳	→↓↘＋P
断空脚	↓↙←＋K
空中断空脚	空中↓↙←＋K(X 以外)
★必胜无赖拳	↓↙←↓↙←＋K(X)
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龙烈火	↓↘→↓↘→＋K
挑拨传说	↓↘→↓↘→＋START(LV1)
挑拨神话	↓↙←↓↙←＋START(LV3)

●阿顿



△美洲虎咬	←或→＋PP 或 KK 同按
▲美洲虎撕	→＋中 P
☆美洲虎踢	←↓↙＋K(X 时跳跃中 K)
美洲虎牙	→↘↓↙←＋K
美洲飞虎	→↓↘＋K
★美洲暴击	↓↘→↓↘＋P
	(X，蓄气三级时可连打 P)
美洲虎旋踢	↓↘→↓↘→＋K

小天天主持的高打乐园

霸王塾　铁拳3连续技

四川成都　王辉

以所操纵的角色面向右为例

→:短按　⇩:长按　+:同时按　LP:左拳　RP:右拳
LK:左腿　RK:右腿　☆:摇杆松开　★:最强连击



NAMCO 街机格斗代表作

■艾迪·哥尔多：使用类似舞蹈一样的格斗技，多段攻击令人手忙脚乱，措手不及。浮空技很少，其实只要熟练掌握其连招已可横行无阻。我自问是Ⅲ代中最强悍的人物，↑或↗RK作为中段技，十分好用。

●浮空技：↘LK+RK
空中连击：(1)LK　(2)LP,RP/RK
●特殊追击技：反击中↑或↓☆RP,追击(1)LK
(2)(前冲一小步!)LP,RP/RK
●必杀技：↑或↓☆（也就是横移动）LK+RK，LK+RK，LK+RK(最后还可加一式↓RK)是一招自动三段连续中段攻击。对于出现败招或想蹲下防御的对手，效果绝对不会令你失望，关键是横移动要快!

■凌晓雨：使用八卦掌的中国小女孩，其凤凰形中扣背向的招式变化比雷武龙还多，是个以灵活取胜的人物，由于Ⅱ代中可以自己背向投掷。因此使用背向的招式后，或投掷，或RK(虎尾腿)一定会使对手十分头痛的浮空技：
●凤凰形中LP+RP/背后中RK
空中连击：(1)LP,RP/→LK　(2)LP/LP,RP/↙LP
(3)↘LP(背向)/RP,RP,RP,RP,RK(或者在第三下RP后LK)★
●浮空技：站立途中RP(背向)　连击：RP,RP,RP,RP,LK
●反击中站立RK(对手浮空)　空中追击：(1)↙LP
(2)→→LK
●起身攻击追击技：起身中LK(绊倒对手，后变蹲下状态)
⇩LK,RP,RP,RP,LK
●超强中段攻击：⇩LP

《铁拳3》推出已有一段日子了，相信各位玩家已把每个人的招式练得炉火纯青了，但据我观察，许多人对于空中连击的效果都不甚满意。许多能进行追击的机会都把握不住，在此，我把自己苦心研究的连续技毫无保留地奉献给大家，包括一些招式击中后的追击技。另外某些人我还附加了一式特强中段攻击，这种攻击方式对于躺在地上的对手也有效果；希望大家善为使用。

■风间仁：Ⅲ代主角，集风间流柔术与三岛流喧哗空手道于一身，能力十分出众，新技"罗刹门"(←⇩RP,LP,RP)能控制出招节奏，左及击中更能使对手昏厥，是一式十分厉害的杀着。

●浮空技：→↓↘RP/站立途中RP/横移动中RP
空中连击：(1)LP,RP/↘RK,RK　(2)LP,RP,LK
(3)LP,RP/→→RP　(4)RK
(5)LP/(前冲一小步!)LP+RK,RP,RK
(6)LP/LP,LP,RP　(7)LP/LP,RP,RP
(8)LP/←⇩RP,LP(稍停一下!)RP★
●特殊追击技：
→→LK　追击(1)↘RK,RK　(2)LP+RK,RP,RK
↓LK+RK　追击(1)LP+RK,RP,RK

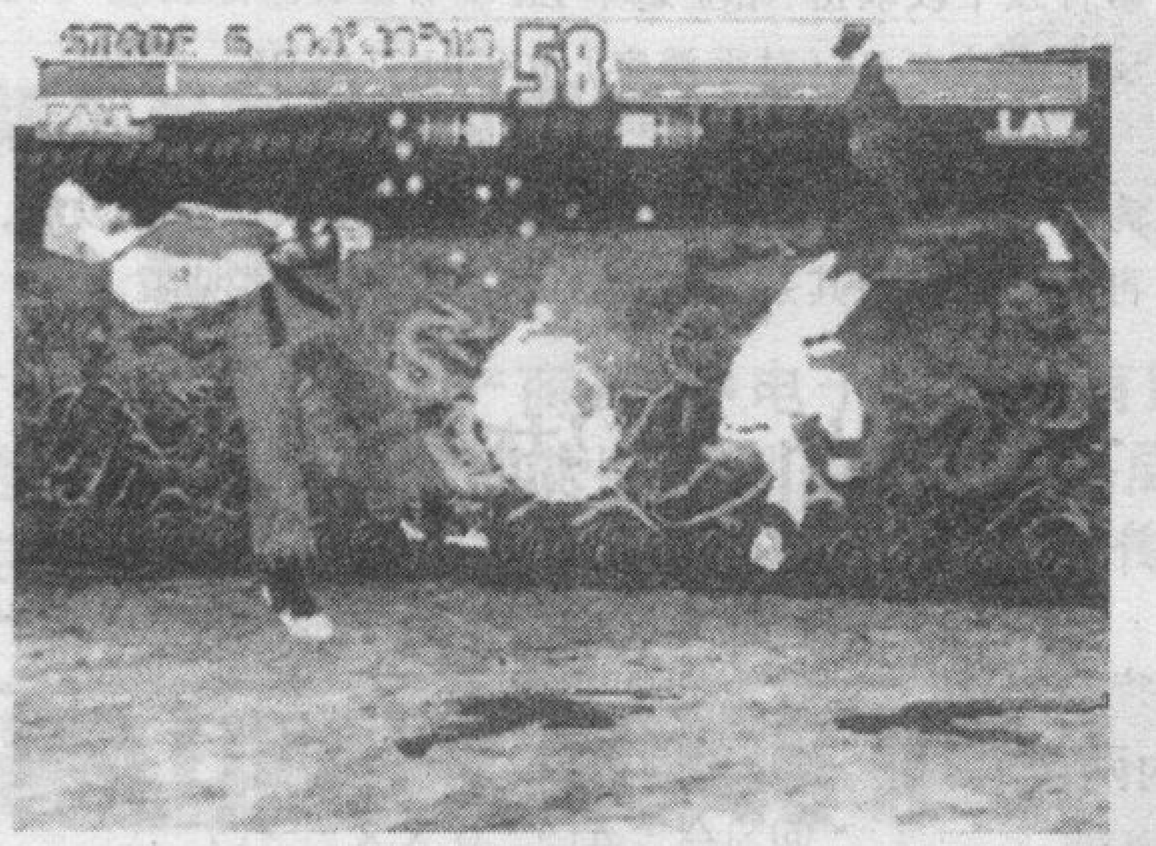


■妮娜：非常灵活的人物，多段攻击很多，而且破绽也小，中段浮空技加农脚(↓⇙LK)又快又长，即使防住了也没破绽，包涵脚(→→LK或↓↘→LK)是一招很损的"必杀技"，特别是对男性……

●浮空技：↓⇙LK/反击中↙RK,LK/以RP为结束的连招
空中连击：(1)LP/LP,RP/→→LK
(2)↗LK/↓RK,LP/→→LK
(3)LP/LP,RP/→⇩LP+RP　(4)LP/↙RK,LK
(5)LK,RK★　(6)←RP,RP/↓RK,LP/→→LK
●特殊追击技：反击中→→LK/→→LK/→→RK，哇，这招够阴，不死也差不多了。

■保罗：十九年的修行，这位超热血格斗家的实力大幅提升，三发崩拳满血搞定，各种普通技的威力也大大加强，相信保罗这次夺得“铁拳王”不是什么困难的事。

●浮空技：↗RK　　空中连击：
(1)LP/LP,RP/↓↘→RP(崩拳的速度一定要快！)
(2)LP,RP/↗LK,RK　(3)LP,RP/→LP+RP
(4)LP/LP,RP/下蹲途中 LP　(5)→→LK,RK,RK★
(6)LP,RP/(前冲一小步！)蹲下途中 RK,RP
●浮空技：↓↘→LP　空中追击：↓↙←☆LK,RP,RP
●特殊追击技：反击中↓↙←☆LP(对手浮空)：↓↘→RP
反击中↓↙←☆RP(对手滑出很远)：→→RK
反击中站立 RK(对手浮空)：↓↘→RP(崩拳的速度一定要快！)
●特强中段攻击：下蹲途中 LP



同 VR 比起来，铁拳有着自己的特色。可说是 NAMCO 的最重要作品。在经历了前两代的磨练后，铁拳 3 在全世界售出了 3 万 5 千块基板，约比 VR3 多 5 千块，获得了巨大成功。虽然 MODEL3 基板太贵造出普及困难，但是我们也应看到，同 SEGA 比起来，NAMCO 的作品更通俗，更面向大众，这也是该公司的一大优势。

■罗·福雷斯特：出场姿势很夸张，一招一式都透露出李小龙的风采，新技录风龙拳和龙实击简单而实用。一句话“儿子就是比老子强！”初学者比较理想的首选人物。

●浮空技：↗RK/↓↑☆RK 空中连击：
(1)LP/←LP,RP,LP　(2)LP/⇦RP,LK
(3)⇖(连打)RK,RK★　(4)RK,↑LK/↘LK
(5)LP,RP/←RP,LK,RK　(6)LP/↙RP,RK
(7)蹲下后 LP/站立途中 RK,LK　(8)LP/↙RP(背向)/LK
●浮空技：反击中←LP,RP,LP　空中连击：
(1)→RP,LP(寸劲)　(2)LK+RK,LK　(3)↗LK,RK
以上列出的空中连击也全部适用
●浮空技：站立中 LK,RK(此时处于蹲下状态)
空中连击：(1)⇖RK(大空翻脚刀)　(2)RK/←RP,LK,RK
(3)RK,LK
●反击中站立 RK(对手浮空)：←RK,LK,RK



■吉光：哇，整个一个影片《铁血战士》中的外星怪物，那把激光剑似的刀看上去直是太爽了，招式比起Ⅱ代来更诡异多变，胧车(↓↘→LP)和弹割(→→LK,LP)作为不可防御技令人防不胜防，但这两招……

●浮空技：↘RP
空中连击：(1)LP/LP/LK　(2)→→LK,LP
(3)↘LP,RP↙RP,RP,RP……(注意别倒地了！)★
(4)→RP↙RP,RP,RP……(注意别倒地了！)
●浮空技：RK,LK　空中追击技：⇦LP+RK(自杀行为，慎用，慎用！)
●超强中段攻击：↙LP(同时也是不可防御技)



■KING：恐怖的摔角手，投掷连续技能达到一击必杀的效果，不过很可惜这次能一一析解，Ⅱ代很猛的掌底上勾拳(LP,RP,LP)变得太短了，倒是新技 893 脚(←PK)很实用，野性暴拳(⇩LP+RP)作为不可防御技应多多使用，即使对方躲过了破绽也不大。

●浮空技：↗PK/蹲下状态中 ⇗RP
空中连击：(1)LP,RP/→RK★　(2)LP/LP+RP,LP
(3)LP,RP/↓LK+RK,RP　(4)LP/LP,RP/↓LK+RK
●特殊追击技：蹲下状态中 ⇗LP(此时处于蹲下状态)再接 ⇗RK,RP
●起身攻击追击技：起身中 LK(绊倒对手，此时处于蹲下状态)⇗RK,RP
●反击中站立 RK(对手浮空)：↓LK+RK,RP

■法兰：跆拳道高手，腿技十分丰富，有些招的攻击力十分可怕，不过由于左右架式 互换的招式很多，如果不熟悉其招式，使用起来有一定难度，应依靠其丰富的腿技进行多段攻击。

●浮空技：反击中↓RK，RK/右架式中→RK　空中连击：

(1)LP/LK，LK，LK，LK★　(2)LP，RP/↓RK，RK

(3)LP/LP，RP，RK　(4)LP/↘LK，RK

●浮空技：→↓↘RK

空中连击：(1)↗LK，RK，LK　(2)⇦LK+RK(不可防)

(3)LK，LK，LK，RK，LK　(4)⇦RK，RK

●特殊追击技：→→RK(击中后处于对手背后)↓RK，RK/LK，RP/↓RK，RK

●特强中段攻击：站立途中 RK，RK



■雷武龙：在互代中是最"赖皮"的人物，这次又追加了变幻无穷的五行拳，更让人摸不着头脑，↙RK(注意：分按成两下 RK)作为下段攻击，距离又长又不易遭反击，而且击中后还可追击，请多多善用吧。

●浮空技：↗RK/⇦LK+RK 后 LK+RK

空中连击：(1)LP/↗☆LP，RP，LP，RP，RK★

(2)LP/→☆RK，LP，RP，LK　(3)LP/LP/LK

(4)LP/RK，RK，LK，RK

●特殊追击技：↙RK(稍停一下，等雷武龙站直身体)：RK，RK，LK，RR/LK，RK

●赖皮技：当时手血比自己较少时，⇦LK+RK 躺在地上，按动 LP，雷武龙会在地上满地打滚，看准时机再出脚踹对方一下，对方只能瞪眼干着急，不过对战时别用这招，否则有违武道哦！

●特强中段攻击：站立途中 LK

反击中站立 RK(对手浮空)：RK，RK，LK，RK

哇，一口气写了这么多，我的手都痛了，这次就暂时先为各位介绍以上十人的连续技，等大家演练熟悉以后，我再为大家介绍其余人物的连击方式，下次再见啦。

吉光的连续技

内蒙古哲里木盟科左后旗　许飞

吉光的连技大致分为两类：

1：○·×，之后接

①◊□+△·按下任意键

②(向后稍走一步)↑□+△·→◊

③←□+○或横移后←□+○

④↓□+○

⑤↓↘→□

⑥←◊□★□

⑦在蹲下时↙←□

⑧◊□□□□(注意节奏)·×或↗○

2：↘△，之后接

①↘△·◊□□□·→◊×□

②↑□+△·→◊

③→◊×+○(或□+△)

④↘△·↘△·↙□

⑤↘△·◊□·⇦××·→○

⑥↘△·→→·←□+○

⑦↘△·↘□·△·⇦△△△

⑧↘△·◊□□□·→→○

3：还有些特殊的连续技：

①蹲下途中↙←□(必须近距离击中)·×

②（于对手左侧时）蹲下途中↙←□·↑□+△·→◊

另外以我的体会来说，VS 铁拳 3 高手时，最重要的是要打个突然，下面介绍的几种技法，虽不是连续技，但实战中却能起到一定的效果。



谁是铁拳王？

实用有时比连续更具威力

1：→◊□+△，之后接

①↓□+○·←□

②⇦△可 6 次

③⇗□+△(方向一时逆转)·←

2：△+○，之后接

①↑□+△·→◊或←◊

②→→○(与①灵活使用)

3：对手被打倒，将要起身时，或对手用受身时，要经常使用→→○，在对手被击中 2～3 次后，往往不起身，这时再使↗×+○·←□·○(注意把握好机会)

4：↗×+○·←□·○之后接

①⇖□+△·⇩

②◊□+△·按任意一键

③↙□★⇦

④哪怕使↓或⇩×+○★

⑤……

(以上大箭头为长按，★为方向回中)

深海迷踪

死亡海沟
恐惧求生

21世纪初叶，外层空间的不明物质穿透大气层，落入了浩瀚的太平洋。为了查明真相，美军方派遣新型核潜艇“海狐”号潜入深达11034米的马里亚纳海沟展开调查。但是，不单调查工作毫无进展，而且在“海狐”号上的队员也接二连三的出现了变异现象！那么，在这深深的海沟里到底蕴藏着怎样不为人知的秘密呢？

SS	
厂商：SEGA	类型：AVG
发售日：98年7月16日	媒体：CD×2

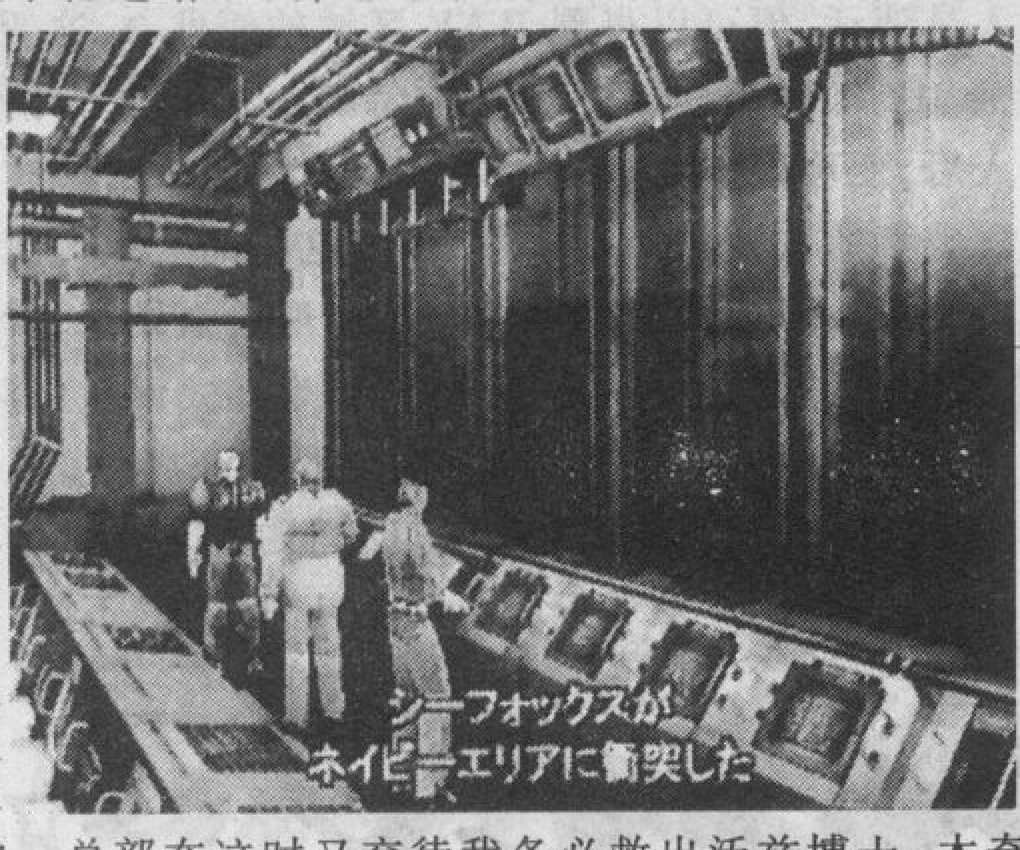


深深的海沟、死气沉沉的潜艇，还有相继去世的伙伴们……

故事的开头是由一不明飞行物引发的，军方为此在海底基地展开了调查……

可以控制后，为了保险一些，我首先在药品盒内取了8瓶蓝色药品，看看那张照片，不禁忧伤起来，（你可以趁现在熟悉一下系统，尤其是MAP）按下L键可以知道我正处在ERS室，先在房间的梯子下至一层，突然听到有人喊叫，过去探个究竟，原来是木奇与我开了个玩笑。这时古兰希上校让我赶快去总部（在地图CCD2层的左边房间）。

在总部见到了上校，他将一把NAVY区域的钥匙LV1给了我。接受命令后，我便回到了木奇的身边，他答应驾驶小型潜水艇带我去NAVY区域。潜艇浮出水面后，我便跟随木奇进入唯一可入的一扇门，迅速启动AS的空气系统，然后乘电梯来到3楼。刚走出电梯便看见一名NAVY区域的职员。出人意料的是，他竟然请求我杀了他！之后便将一把手枪递给了我，这时令人恐惧的事情发生了……



▶拥有大型机械部件的主操作室，好象是『生2』中的场景。

击毙那只变异的怪物后，追赶木奇进入一扇大门，木奇似乎很害怕。总部在这时又交待我务必救出沃兹博士，木奇壮了壮胆后，决定去启动机器，我在刚刚木奇依靠的柜子中补充了弹药之后，便进入“潜水艇接线室”。在地板上拾到了手榴弹，再进入位于地图左上角的房间内。木奇正在紧张的工作着，他将NAVY区域的钥匙LV1交给了我（先前已托他保管）出来后，消灭一只突然来袭的怪物，对“通路”的门使用钥匙LV1，终于将沃兹博士救了出来……

现在我在DOCKING区域的地下一层，这里的仓库是可以补充弹药的。出来后，进入一扇小红门，乘道路末端的电梯来到一层，见到一位带着眼镜的人，貌似一名教授的男人（那么以后我们就以眼镜来称呼他吧）正在修理管道。与他交谈完毕后，在道路另一端的红色大门处回到CCD区域（以后你会知道这种庄严的大门是用来分隔区域的）。乘电梯来到2层，步入上校的办公室（地图右上方的房间），上校正在和沃兹博士交谈。

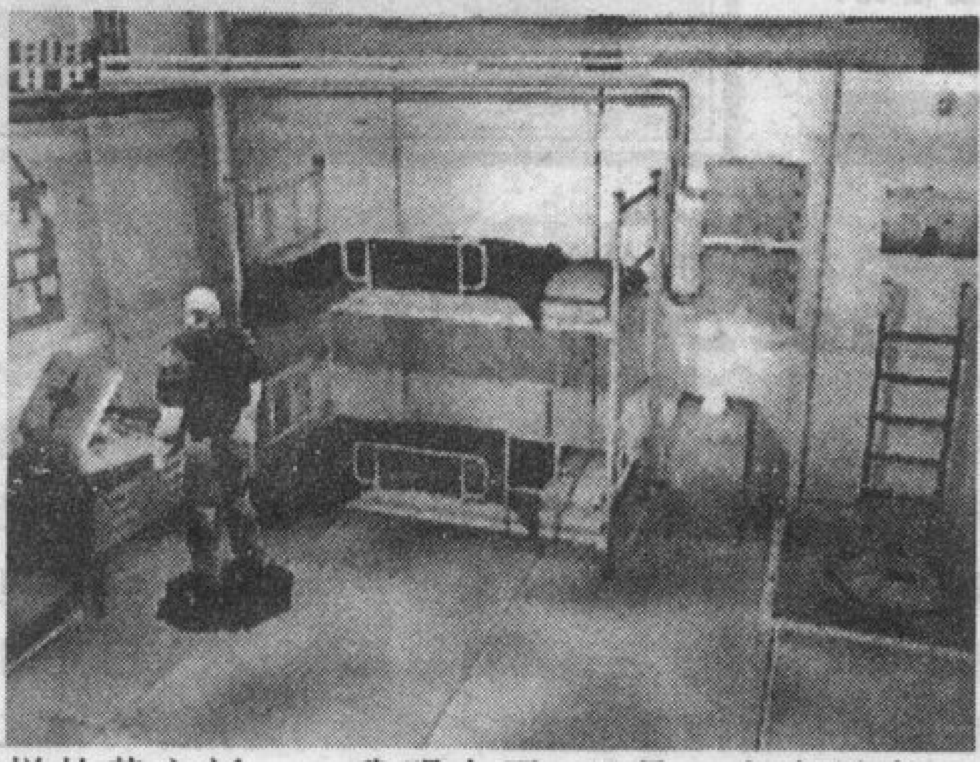
他们离开后，我又在屋内找到了“辞令”及“救难机构……”两本资料，另外在隔壁的会议室内可以搜集到一些资料，回到总部，才知道又发生了紧急情况，海狐号核动力潜水艇突然失控后又向基地的供氧系统发射了一枚MK48鱼雷，还好鱼雷没有爆炸，俗话说：“祸不单行”海狐号又将弹道导弹发射舱全部开启，准备发射核武器。

我再次接受命令前往海狐号阻止核武器的发射，于是我又一次来到一层的小潜艇停泊处，在一头的油桶上可以拾到空气压缩手榴弹，再向另一头走去，便见到小潜艇从水下浮了上来，木奇又一次与我同行。

小潜艇停在海狐号的艇顶，我在艇舱内拿了足够的药品后，便只身闯入了海狐号。刚进入海狐号舱内，便见到一名艇内的工作人员。他受了惊吓，我好心让他到我乘的小潜艇上去，但这好心却在后来招来了祸事。再下一个梯子后发现这里属于紧急缺氧状态，我便选择空气压缩手榴弹，然后SET（即装备），再用Z键将其扔出（手雷的用法也一样），啊！空气总算恢复了许多，在通道尽头可以发现一具烧焦的尸体，再下一层，来到中央通路，正赶着向AS走，却发现又一名工作人员因空气不足而窒息的死亡。启动AS的空气系统后，可以在刚刚倒下的工作人员的身上拾到“海狐钥匙”一把。于是我决定先用钥匙开启梯子旁的房门，进入后可以拿到一个小型用枪及小型供氧罩。它可以给我的“AIR”一格再加一层保险。出屋后步入另一端的士官室，在子弹补充柜中选择轻型机枪（不太好用）。那么SPECIAL一栏也有了武器，然后从靠近士官室一侧的梯子爬下到达鱼雷室，这里已被海水浸没，幸亏有小型供氧罩，戴上它吧！从尸体身上搜到轻机枪弹匣，又在地板上捡起

一枚灭火弹，现在可以上梯子直至空气精制室，这里正在遭受大火的侵袭。使用灭火弹，火便可以被扑灭，但舱内却充满着淡黄色烟雾无氧状态。在舱内另一端的尸骨上可以拾到一条项链，上面刻着 12、24。爬上舱中央的梯子，与那正在咳嗽的黄衫男子对话，他看来是一个负责的职员，他将金库的钥匙给了我，再次来到士官室，面对舱壁的小橱使用金库钥匙，再输入密码 1224，即可打开金库。

看到控制装置的钥匙 2，记录完毕后再回到“线命所”发现那名咳嗽不止的男子已经不见了。先不管他，对控制器使用从金库内拿出的钥匙 2，突然，一只巨型怪物从舱顶窜下。看看它那破烂的黄衣衫……我明白了，又是一名变异者……与它打交道时，最好先将手雷统统喂给它然后把握好地形，围绕着它慢慢攻。消灭它后，在它的尸体上可以搜出控制装置的钥匙 1，将其也插入控制器，便可制止核武器的发射。但就在此时，海狐号受到一丝震动开始向深海沉去，潜艇已倒置，我必须在规定的时间内逃出。首先，从屋内的通风孔道钻出，爬上遇到的第二梯子，再向上爬一层，奔向左侧的楼梯子。上爬至鱼雷室，从尽头的鱼雷发射管道便可逃出海狐号，木奇见到我安全回到艇上非常高兴，于是准备返航，这时又接到了通知，我们必须在另一区域浮出，到达新的区域后，我先从小潜水艇内走了出来，却没有想到……



▶这里有急救箱？看起来很安全吗！

木奇就这样牺牲了，都是因为我的过错，一气之下我使用轻机枪结果了那只已经不懂什么叫忘恩负义的凶手！我怀着悲痛的心情开始了新的冒险。刚进入那扇门来到“通路”便又接到了上校的电话，谈话完毕后，先进入仓库，补充一些弹药后，正想进入仓库内的一扇门，但却好像是触到了什么机关，那扇门被铁栅栏封锁。我便乘电梯上至二楼，先进入药品室补充一些药品吧，又顺便在药品室内桌上拾到了药品调剂师的日记，里面讲的是有关如何配药的问题。在拾起药品 A 后离开，接着进入研究室，遇到了一位药剂师，与他交谈后，可以在他一旁挂着的衣服口袋中得到 JUNK 区域的钥匙 LV1。现在乘电梯回一层吧，从那扇间隔区域的大红铁门处进入了 JUNK 区域的地下室一层，用 JUNK 区域的钥匙 LV1 打开灭菌室的门后，进入作业员室。从桌上的照片可以看到清晰的字样：10、25，看来这又是一个密码，椅子上坐着的人不用理睬径直进入房间内的另一扇门。在地上捡到弹匣，启动一旁的机器，选择“解除”之后可以在另一侧的窗口望到一个垃圾处理厂。出来后，发现刚才坐在椅子上的那个人已经变异了。消灭它，进入右侧没进入过的一扇门，沿着尽头的梯子下到地下室二层，启动 AS 系统后，进入药品处理室，在铁架上拾得药品 B。对面的特殊处理室进不去，于是我回到药剂师的房间，在药品调制器前调配药品 A 和 B；若使用 A 药品 10g，B 药品 25g 便可配成害虫驱除剂，若用 A 药品少许（如 11 克），B 药品在 25g 以内，便可配制成加 HP 的药品（可配多次）。配成害虫驱除剂后，变异的药剂师向你发动了攻击。杀死怪物后，来到那个有铁栅栏的仓库（1 层），我使用害虫驱除剂解破了机关的奥秘，只要掌握好光栅栏的变化规律，在它消失的瞬间，跑过去就可以进入刚才有铁栅栏阻挡的那扇门。进入此门后又有两个门等待选择。我先进入了左侧的实验动物管理室，室内有两只会跳跃的变异动物，因为现在没有强力武器，所以最好不要管它们。这里也有 AS 空气系统已经损坏了，但其余功能都还可以使用，稍稍休息一下，我又急忙躲避小怪物，奔向地图上的守卫室。在守卫室内有一名工作人员蹲在一旁，还有一套监视设备，好像不能使用，调查后选择“解除”这样便又为我的冒险打开了一条方便之路。

离开守卫室后，我想再向其他地方走一走。在一通道的拐角处发现了一个自动识别开关装置，但我好像并不符合要求……于是我又经通道另一头的梯子登上了二层进入沃兹博士所在的房间。她向我演示了异体细胞侵食动物细胞核并迅速繁殖的过程，“咳、咳”我不禁咳嗽了两声，难道我也被寄生了？博士急忙替我验血，并希望我能在这验血的时间里去修好那个空气系统损坏了的 AS。恢复空气供给，我答应了，并在屋内搜集到一份资料及几瓶药品然后回到实验动物管理室的 AS 处仔细研究一下，原来是缺少一块完好的 IC 芯片。启动 AS 后，选择 R 一行，这是用来恢复我的 AIR 一格的，再次来到守卫室后与上次见到的那名工作人员谈话，便可以得到 JUNK 区域的钥匙 2。这便是可以开启 JUNK 区域地下室二层的特殊处理室的大门钥匙。进入后，便可以得到修理 AS 的 IC 了。

回到破坏的 AS 处，启动空气系统，这里的缺氧的状态终于可以缓解一下了。之后，我便急忙去取验血结果，看来这是一个好消息，我没事。另一个好消息也随之诞生：博士决定为我开启自动识别开关装置，随着开关开启后，又一扇区域的大门打开了，这里是 APARTMEMT 区域一层的中央公园。刚一进入，便发现天花板处有几只怪物，不好，它

DEEP FEAR

们扑了下来……嘣！嘣！两声枪响过后我发现我被一位强壮的女士救了，据她介绍说自己叫凯瑞，交谈完后，她便乘电梯离开了。我先闯入了“壳店”，在这间屋子里可以拾到轻机枪弹匣，在一旁的食品柜中可以拾到一盒甜饼，既然右侧有医务室而我的HP又不多了，就进去补充一些药品吧！嘿！这里还有机枪弹匣，不过，令人担心的是床上的病人，他不会变吧……

出了医务室，我来到电梯旁选择“2阶”来到2层，进入电梯右侧的房间拾到手雷。在食堂内，我遇到了一只可爱的小狗，便将先前得到的甜饼拿给它吃，看来它觉得味道很好，这时凯瑞走了出来原来狗是她的，她很高兴我喂饱了她的狗并将D·NETWORK区域的钥匙给了我。离开后我发觉这层也有一扇区域大门，是通往CCD区域的，不过已经坏了。跟着我乘电梯来到三层，先进入仓库调整一下。顺便在那捡到了一些资料和空气压缩手榴弹。在地图下方的男寝室内有VTR2录影带及弹匣，女寝室中有手雷，到映影室放映录影带。这是一本有关基地和海狐号的简短小片，看完后来到区域大门，使用DN区域的钥匙开启大门。首先进入通信室，门旁的黑橱柜内有药品可捡在向里走可拾到弹匣，之后步入设备室，遇到一位拿着焊枪的男人，我想可以用焊枪打开APARTMENT区域二层的区域大门。于是，我向他借用，不过他提出了条件，让我去取一些资料交换，还给了我一张MO碟。离开后乘电梯来到二层的仓库这里有弹匣可拾，另外还可在弹药柜中用轻机枪换取暴力枪。出来后进入搭乘室，这有四件耐压潜水服及一个AS，将MO插入桌上的电脑，可以得到DATA MO，将其交给那名拿着焊枪的男子后便可以换取焊枪。

有了焊枪的帮助我就可以顺利打开APARTMENT区域二层的大门了。回到CCD区域的二层后，我决定先去上校的办公室看看。上校和一名大尉在屋内，他们似乎已经决定与变异怪物进行作战，并前往会议室参加作战会议。我对此十分不解，离开办公室后，原本进不去的眼镜的房间也可以进入了，在这里他向我解释了作战计划有多么的不可靠。于是我决定这项阻止计划，现在可以在这间屋子里的柜子中拿到2份资料，到了会议室门口，守卫的士兵已经不见了！闯入后才发现这里已空无一人。地板上可以拾到轻机枪弹匣和暴力枪弹匣。上校的办公室也空空荡荡，但是可以拿到一份命令书。我到达总部才见到上校，不过好像已经迟了……

下到一层，先去仓库调整一下，来到尽头的区域大门处，见到那个戴着帽子的黑人中年男子（以后就叫他帽子吧）正在踹门……

跟随他来到DOCKING区域的一间没进过的屋子，听完他的嘱咐后，再进入屋子内的一扇小门，我启动了缆车，战斗已经开始了……

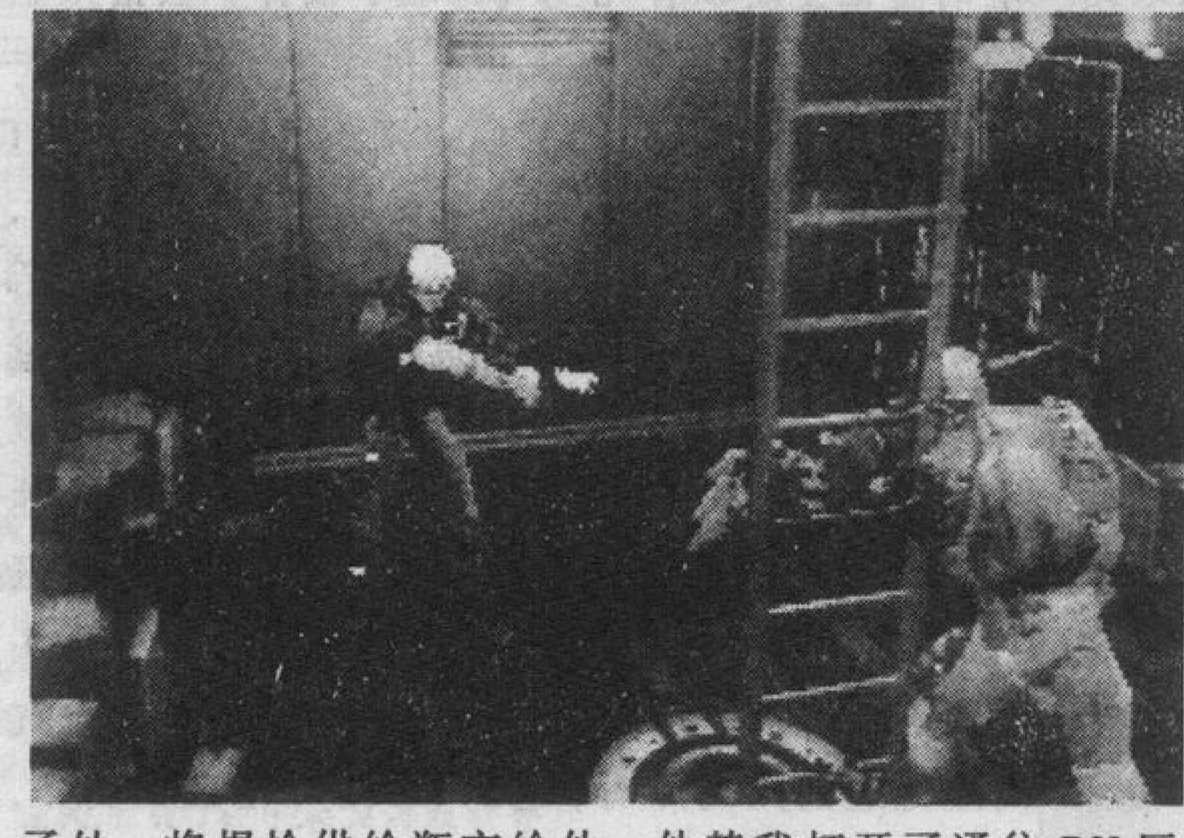
缆车停下后，我正处在AIR UNIT区域，出缆车后进入左侧的空气精制室，然后通过另一扇门进入制御室，在一旁的尸体身上可以搜出弹匣和特殊闪光手榴弹（可使人静止一段时间）。解除某空气装置后离开，进入另一扇门，在这里可以发现未爆炸的MK48鱼雷，进入仓库注意补充弹药、记录。然后乘电梯到达二层，进入空气贮藏室，这里有BOSS。消灭它很困难，建议在使用特殊闪光手榴弹后，赶快使用手雷轰它，接下来最好用暴力枪攻击。我摆平它之后刚想进一步调查，却无意中发现了定时炸弹，折除它是不可能的，于是我便在BOSS身上搜出一把钥匙后，急忙回到缆车处，不好！缆车门打不开，现在把钥匙对通道另一端的控制系统使用，启动成功后我便可以返航了。

定时炸弹的爆炸引爆了MK48鱼雷，致使海底出现很大的冲击波，冲击波袭上海面，将停靠在一艘炮舰上的一架飞机冲了下来，飞机沉入海底撞毁了基地的供电系统，无奈中基地启动了人工电力装置……返回基地后见到帽子，他见到我平安归来很高兴（A盘结束）。

回到了总部见到上校，交谈完毕后，我再一次来到A-PARTMENT区域的三层与帽子见面，他帮我指明了道路，我很感谢他，便将焊枪给了他，但是焊枪供给瓶内已经没有氢氧气体了。

我按照地图的指示来到了SEA FARM区域。首先进入饲养池，可以见在沙朗，她将一个密码“2751”给了我，之后修理电梯的人不见了，看来电梯已经OK了，我便乘电梯下至地下室二层，进入了一个地板上长满青草的大房间，这里还有一头奶牛是用来做海底生存实验用的。再进入屋内的另一扇小门便来到了“设施管理室”，旁边可以捡到弹匣和药品，再靠边有一个密码锁，输入2751后，便可进入仓库。而且在这里找到了焊枪供给瓶。

通往SEA BED TUNNEL区域的区域门上贴了一张警告，我决定接受警告，便回到APARTMENT区域三层的帽

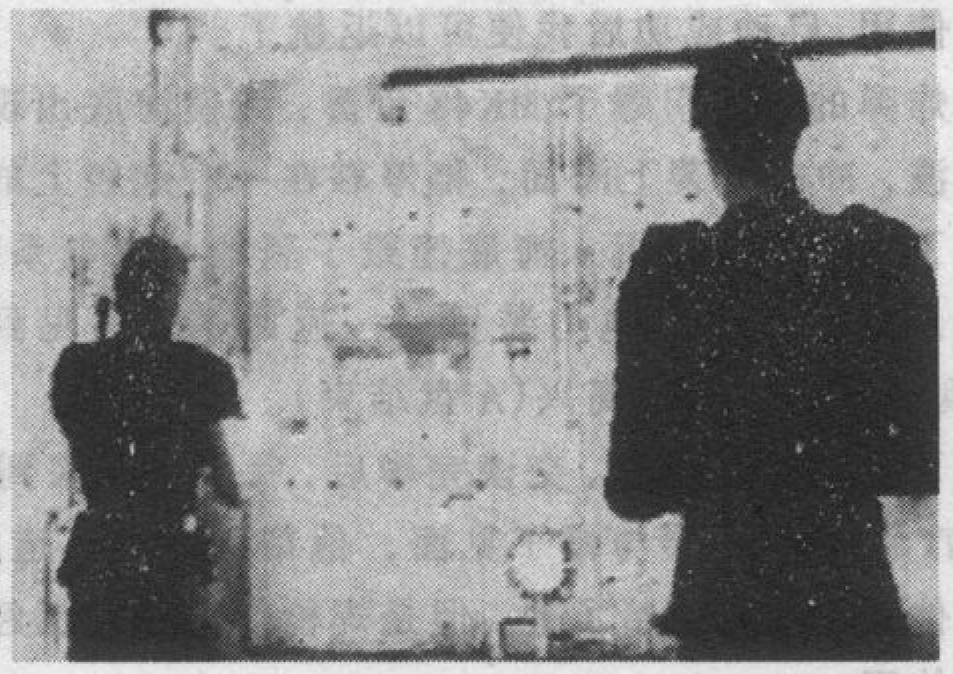


◀神秘气氛的舱室，变种人正在接近。

子处，将焊枪供给瓶交给他，他替我打开了通往DN区域的大门，并让我转告一些话给凯瑞。我答应后，便前往DN区域二层那间未进过的房间，果然凯瑞和她的小狗在这，交谈一会儿后，我和她来到了搭乘室，她让我将设备室里面的房间的水放掉。我转了几圈，回到总部上校那，主动与他交谈，好像没得到太大的帮助，再回到搭乘室，凯瑞已经

由于工作疏漏，本刊8期“生物危机2”中刊登的部分秘技有误，其实在“生2”中是根本没有豪鬼出现的。在此，本刊向广大读者致歉。

不见了，于是我到那间充满水的房间调查，结果发现水是通过破损的舱壁渗入的。我回到凯瑞的房间，她还在等我的好消息。没法子，去其它的地方查查吧。于是我又回到了APARTMENT区域的三楼。这时，那间不准进入的房间已经打开了，正在调查屋内的照片时，帽子进来了，他向我谈了许多心里话，并请我去DOCKING区域的“接线室”，到达后他给了我NAVY区域的钥匙LV2，并送我下至NAVY区域，经通路乘电梯来到二层“E－プール”，用刚得到的钥匙LV2开启大门，踏入另一条通道，在这儿的资料室中可以取得VTR1录影带，上梯子进入兵舍，这里有大量的药品及特殊树脂发射枪，我又在一名士兵的尸体上拾到了他给爱人的信……地图1层的机关室进不去，我便乘大型升降机回到3DOCKING区域，再回到DN区域三层的设备室，消灭两只怪物后进入那间有水的屋子，对壁隙处使用树脂枪堵住缺口后，再到映影室观看VTR1录影带，它播放的是一个神秘物体放水的录像。看完后，再回到原来有水的那个屋子中取得酸素，拿着酸素来到搭乘室，对耐压潜水服使用酸素，之后去找凯瑞，没想到她也……打败怪物后，拾起地板上的ADS片(上面印有4171)及屋内有关ADS的资料离开。在二层通路一端的壁柜中可以补充空气压缩手榴弹，去搭乘室在潜水服的密码锁上输入4171，便可下潜至水下。



▶在游戏中能够有多少人幸存呢？

从深水中正对面的绳梯处上岸，来到ENERGY UNIT区域的“外部接线室”。先进入地图上的“炉心外部通路”，在那的仓库整顿一下后，登上通路另一头的梯子，上去后马上冲向“制御管理室”在这儿见到眼镜，他说锅炉温度过高，需用冷水冷却。于是我进入冷却水贮藏室，但扳手已被树脂固定了，手动装置也开启不了。再次向眼镜求助时，他让我去火药库取C4炸药，并告诉我进入CONNECTION区域的密码—3742，于是我又穿上潜水服潜入水中，在尽头的锁上输入3742，进入后，拾起弹匣来到仓库，这里有空气手榴弹，闯进旁边的火药库时，遇到了大尉，他正在变异，但好像还有意识，他将一把M1911手枪给了我……

取得C4爆炸弹后，我离开了CONNECTION区域，大尉引爆了火药库，我怀着十分沉重的心情回到眼镜处，他说电流可以激爆C4。于是我来到冷却水贮藏室将C4装在了手动控制装置处，然后回到眼镜处，他将电流输进控制装置，随着一声爆炸，冷却水如洪水般冲了出来，锅炉降温OK，但水流也即将冲进屋内，眼镜让我先离开，他变异了……

我进入作业用道路后，在AS记录一下，通过区域大门来到SEA BZD TUNNEL区域的通路，拾起弹匣眼镜变的怪物追了上来，先不要理它，进入尽头的门。这里被水浸没了，掏出水下用枪后前行，遇到怪物后将它消灭。在尸体的身上取得了药品，再进入另一端的区域大门便回到了SEA FARM区域，刚一踏入仓库便听到了莎朗……她先冲出房间，“啊！”一声惨叫之后，我急忙跟了出来，原来是那头牛撞伤了莎朗、牛已经变异了，莎朗不幸的离开了人世，现在没有功夫与这头大笨牛战斗，于是我捡起莎朗身上的钥匙便冲了出去，而后乘电梯来到地下室一层，看来这是她的房间，里面有她的日记和我的照片……离开后直奔饲养池，让海豚离开，记录后，我向DOCKING区域的“接线室”跑去。在这里遇到了帽子、沃兹博士从博士口中了解到怪物是会进化的……回到CCD区域的一层小潜艇停泊处，发现上校不顾他人自己将潜水艇开走了，但自私是不会有好下场的。再次来到DOCKING区域的接线室，进入“コソア间接线室”见到帽子和博士，帽子决定送我和博士到NAVY区域，这时，凯瑞变异而成的怪物再次出现，我想击毙它，但帽子阻止了我，我不得不悲痛而去……

来到NAVY区域的三层后，进入“ユソトロール室”，博士启动了轨道车，刚开出不远的距离，基地就塌陷了，强大的海流冲翻了我们乘坐的轨道车，这种情况下我们只能与海上的人联络救援了。但车内的通信设备又损坏了三块芯板，博士让我去找，于是我钻进车内的通气铁孔，从另一侧的通气孔爬了出去，进入兵舍补充一些药品，又拾到手雷和无线部品A。这时原来不让进入的一层机关室可以进入了，在这里消灭一只巨大的怪物后(不困难)拾到无线部品C，而后来到资料室取得一些资料。进入屋内的通气孔，杀死一只怪物拾到无线部品B及几本资料后，回到轨道车内，发现博士已经不见了。看来已经到了决战的时刻了。

我来到仓库换取重型机枪，在那又拾到了弹匣和空气手榴弹，然后回到轨道车，将三个无线部品插入缺损处，与海上人员联络但他们说由于天气原因不能救援！没办法，只好另寻他路，从通风孔爬出，那个冷冻室也让我光临了(进入前先记录)，这里有一个电脑在那可以找到最终报告书。看完后博士出现了，她说出了事情的真相，并想阻止我杀死异体，但就在这时，沃兹博士被粘稠的溶液包围住了，她也变异了!？用重型机枪很容易消灭它，但刚刚消灭它，博士又二次变身了，这次她变成了一个长有晶莹羽翼的绿色异体人，这好像才是她的本体！

打败它后，它将机关室自爆装置的钥匙给了我。到达机关室，启动角落的自爆装置，而后回到冷冻室，沃兹博士(是否还这样叫她)告诉我乘这的圆形飞行物可以离开，但她深情的拥抱住了小猩猩，不愿让它离开。没办法，我独自离开。大爆炸的气流托起了我的飞行物，难道只有我一个人活下来了吗？不，那不是凯瑞的小狗吗？

浮上海面后，我被海上人员救起，打开艇门，久别重逢的阳光异常刺眼，一切都结束了……

文/KKW小组　　责编/PERFECT

J联盟·职业球会的创造2

挖掘密码 权威解析

自从去年开始玩这款 GAME 起，笔者就觉得可以通过修改密码来改变已存档球员的各项能力值。经过近半年的研究及试验，笔者终于有所收获。现在公开一些成果，希望能与更多钟情此 GAME 的 FANS 们共同探讨。



SS　厂商:SEGA　类型:SLG　发售日:97 年 11 月

击破开发者的道道防线——游戏密码金针度人

为了便于说明，估且将留学三年回国的“三浦知良”(FW，25 岁)存入 Password 作为样本，密码入下：

るにろふはわ　ののののののの　はりぬはむし
くくねねぬを　えちつねねねね　ねぬせあこね
ね I てねえて　J つろく Q ほ E　FLMR う J
こぬ I なね P　ぬ Q よ J せぬき　うぬいう I か
J しな

经研究发现，该密码左起第一个字符“**る**”及第一行第三段的“**ね**”、“**は**”、“**む**”四个字符无法用其它字符替代外，其余的所有字符均可更换，而且每个位置均可更换三次不同字符，也就是说每个球员都可做出千变万化的密码组合，我们就来看看每个位置所代表的含义以及更换其中一些字符给该球员所带来的各种变化吧：

随意搭配第一行第②、③位置的字符，方法是用字母“**あ**”代替第②个字符并按“START”键，若不成功再用“**い**”替代，依次类推。成功后便可做出另外一名选手，我们就称其为分身吧。该分身除名字、出身地及身高等外，其余的各项能力都与原球员一模一样。例如将“三浦知良”的“**にろ**”更换成“**ぬ E**”就变成了“城彰二”，换成“**ねね**”就变成了“公文裕明”等，将这些“克隆人”存档后便可以购买了。只要不断组合便可制作出几十个甚至上百个分身。这样，您只须培养出一名超级选手便可以“克隆”出一大群。这些分身除少部分面孔较为熟悉外，大部分都很陌生，也许这些便是传说中的“隐藏球员”了吧！不过，自己设计的球员(EDIT)无法制造分身。

假若您存档的球员是游戏中虚构的(例如“川野杉明”、“杉山忠行”等)，克隆出的分身假若亦是非真实选手，那么您会发现该分身就连“Face”也会与原球员一模一样，这时只要修改第一行第三个字符以及第一行第二段的七个字符就可以替该分身整容了。由于八个字母可搭配上万种变化，在此便不再赘述。

相信大多数玩家都和迷远一样有这么个习惯：喜欢将一手栽培起来的超级选手保存起来以便日后其退役后再买回来，但这么做却总少不了一个问题：即每位球员要想成为能力出众的超级选手，玩家们至少得培养 5～8 年，试想如果将一名 27 岁左右的超级选手存档，日后就是再购买回来也用不了几年就退役了呀！在这款游戏里，我们可以干一件严重违背足球规律的事情——修改超级选手的年龄！只要将第一行最后一个字符由“**あ**”开始逐个更换直至成功(可更换 3 次)，您就会惊奇地发现您的超级选手变成了超低龄的“BABY”了，但其各项能力却并未因此而改变！例如将“三浦知良”的“**し**”改成“**み**”，便可制作出一位年龄仅为“3 岁”的“**赤ちゃん**”，其运动年龄亦因此而达到了三十年以上，而且最重要的是与此同时他的身价亦会同其年龄一样急剧“暴跌！”这在游戏初期资金不足时实在太有用了。但是，要将球员改成“0～3”岁之间，则至少要满足二个条件：一、该球员未满三十岁；二、该球员被存档时正处于上升时期(即各项能力未有明显下降)。否则，该球员只会越改越老(迷远就曾制造过一位“59 岁”高龄的“井原正已”!)。

超级选手们不能修改国籍，但自己设计的球员却可以通过密码进行修改，只要尝试替换第四行第二段最后一个字符以及第五行第四个字符即可；迷远就曾设计了一个“中国籍”的“范志毅”，通过此法修改成了“日本籍”，之后入选“日本代表”队并夺取了“INTERNATIONAL CUP”——小山智丽二代?!

说了这么多，也许玩友们最最关心的并不只是上面这些吧，因为再怎么分身、转籍都不如一样东西来得过和实惠——将能力低的选手直接修改成超级选手：

首先，无论是什么选手肯定都有一个(或一组)字符是代表该选手等级基数的，经过长期的试验，迷远终于找到了这一组字符，那就是第一行第三段的第③、④、⑤位置的字符，即“三浦”的“**ね**”、“**は**”、“**む**”三个字符，这三个字符分别代表该选手三个不同的等级，其中最重要也是等级最高的便是“**ね**”这个位置的字符。从第二行第二个字符起用“**ね**”来代替，不断重复直到占满第二行而后按“START”键，如不成功继续占至第三行甚至第四行(每占一个按一次“START”)，当成功后您就会发现该选手的各项数值已全满，留学反而成了一件多余的事。反之，如用等级最低的“**む**”来进行替换亦可做出一位几乎毫无能力的选手。这里需要注意的是，此法对于各项能力很弱的选手几乎百试百灵，但对于一些数值很高只是并未全满的选手却未必有用，有时还会降低其某项能力，甚至会出现“死机”现象，所以在运用时须小心。还有，密码第四行代表的是该球员的阵形熟练度、体力等，因此在运用该秘技时若能将字母重复至此行，那么该球员的体能、阵形熟练度以及赛后评分等亦会相应增加。至于如何才能占满第四行便请玩者们自己做做实验吧！

另外，若想更换球员的位置，只须按照前面的方法替换第二行第一个字符即可；例如将“三浦”的“**さ**”改成“**わ**”，原为“FW”的“三浦”就变成了“MF”，分身亦同样适用，这样就不必担心某些球员位置的重复了！

掌握了这么多“奥义”，我们便可将所有球员都玩弄于股掌之间了。即使重新开始游戏，相信爆机也不过是一、二年的事情！但笔者还是有些许缺憾，就是不知如何迅速使资金全满(迷远坚信有此秘诀)！

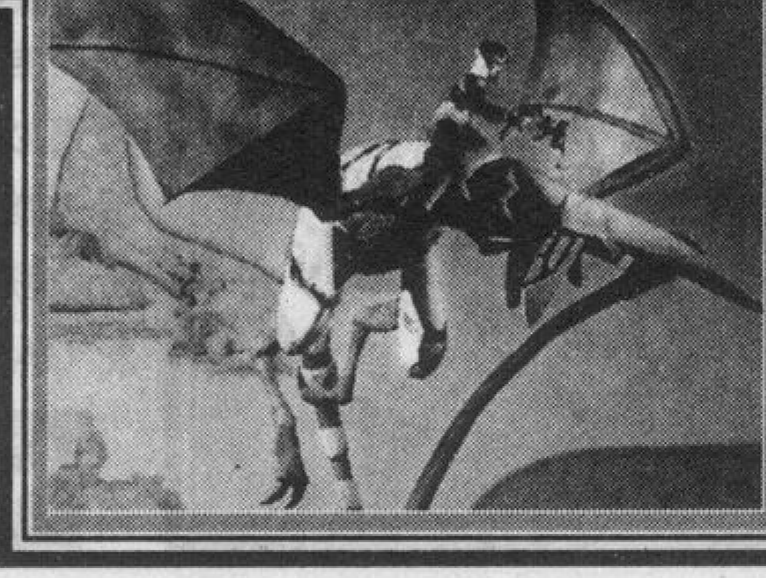
文/スーパー迷远　责编/PERFECT

由于地址及姓名不详，请上文作者速与本刊联系，以便发放稿费。

AZEL 铁甲龙骑士 RPG

铁甲飞龙最终形态

近期本刊收到了许多关于这款游戏的解析攻略，基本上都是介绍育成最强飞龙的，这里择优选取了读者易华的稿件。下文不仅详述了取得12枚“Dユニット”的方法，而且对其它隐藏内容也进行了披露。热衷于今作的飞龙迷们一定不要错过。



SS　厂商：SEGA　类型：RPG
发售日：98 年 1 月 29 日

教你怎样育成最强的铁甲飞龙，成为实力强大的孤傲主角！

★本作中的重要道具一览

1. 高性能机关枪“ハイバルカン”：在第一章“碧之绿洲”中，有一处流沙中困着一只小沙虫，经过调查后，沙虫获救便会撞击出一个地下通道，里面藏着高性能机关枪，装备后可以提升枪的攻击力20%！

2. 飞行道具器：同样在“碧之绿洲”中，在隐藏机关机周围的一些花草中进行调查，调查其中某一株后，会落下一个红色果子形物品，得到后其作用为，按住 B 飞行，再按下 L 键，左上飞行三个速度点变为红色后放开，可保持飞行速度不变，另外，如按下 L＋B 几下，可返回出发点。

3. 巨龙增强器：在游戏后部，最好是第四章决战之前，通过塔的升降器回到地图上，进入“旧世纪飞船”内，破坏飞船外所有的状如金字塔的遗迹便可使飞船内的隔墙打开，再进入飞船内可得到。作用为飞龙在移动时的激光发射能力提高。

4. 第二个提升机枪高性能武器：在进入第三张光盘后直奔发掘所，你会发现猎人“ラドカム”的尸体，经过调查，可找到他的遗物“ラージガン”。把这东西卖给道具店老板“ナレド”，那么在游戏后半部中，就会有人送你一把“クリテイカルメ”，装备后可提升机枪攻击力 50%。

5. 回复系 BP 枪：在“ゾア森林”内部中，得到所有的道具，其中便有一把回复 BP 的枪。虽攻击力减少，但可在三条气措后加血。

★龙的终极形态取得方法：

一个字“难”啊！在本作中，隐藏着一种名为 Dユニット 的东西，全部集齐的话，就能得到终极形态的龙。否则你就是 99 级也只有五次变身机会，许多东西如发掘所的风扇和“ガリル沙漠”沉船等均不能破坏，所以必须取得究极形态，其中最令人恼火的便是 Dユニット 01 的取得方法，可以玩得你掉泪！加油吧！铁甲迷们！

Dユニット 01

将发掘所周围的敌人消灭光后再侵入发掘所，在那里便会有事件发生，并能进入隐藏版面。值得注意的是，一定要有耐心，如操之过急的话，便又会从头打起，烦不胜烦！

Dユニット 02

溪谷最深处，与“シャブリの巢”的第一次战斗后，其身后瀑布中隐藏一洞口，里面可得。

Dユニット 03

“ガリル沙漠”中，“ズースー”左边的宝箱里，很容易找到。

Dユニット 04

“ガリル沙漠”的蓝色遗迹中，在旧世纪的遗物 2 的中间，能够进入更深一层的地图。

Dユニット 05

“ウル”的水底遗迹。在通道入口的右侧。“ウル”中有 4 个 Dユニット，所以不要遗漏了，而且还需飞龙成长后才能得到。

Dユニット 06

“ウル”的北部，这里有能进入中央地下遗迹的东西，不太容易找到，请仔细寻找一下。

Dユニット 07

“ウル地下遗迹”生体兵器实验所中可得到。但需龙成长后才可进入。

Dユニット 08

“ウル”的地下遗迹。在地下 4 层有很多宝箱，但也需飞龙成长后才能得到。

Dユニット 09、10

“ゾア森林”内部，在“ゾア森林”消灭失控的旗舰后，向前飞行可进入内部。在禁忌之门前可以得到。

Dユニット 11、12

塔内部，在第 14 层的入口内可得到。

必须要说的话是，找齐所有的 Dユニット，成为究极形态实在相当难，非超级飞龙迷实难有信心。许多 Dユニット 得到的方法都必须在飞龙成长后，所以最好在第四张光盘后，在决战之前飞回地图上去收集！

★超级秘技

①前作的飞龙：实在令你大吃一惊，今作飞龙确实可以变为前作飞龙，首先前提是必须取得究极形态——龙。再在旧世纪飞船内消灭所有金字塔物后，在飞船内可找到一条小飞龙，在游戏初期你会得到一个道具，为“龙的纹章”再回到“ゾア之森”内部，在上方围着的地方，使用龙之纹章，便可与小龙合成真正的最强飞龙。以后版图上所有以前未能破坏的东西，全可破坏！

②通关后的游戏：只要通关一次，读取通关记录后，回到地图上，会发现增加一项 BOXOAME。进入后，有 1 你意想不到的发现。

③回忆的梦：在放入第一张 A 盘，看完动画后（指开场动画，看与不看都可），取出 A 盘，再将铁甲飞龙Ⅱ（前作射击版）放入，开机后，你将看到一段全新的三维动画！！！

④完结：在取得小飞龙后，重返旧世纪飞船，这时你便可以完全消灭这一遗留千年的巨大飞船。从此，再也没有这一地区！

⑤小鸟：在后半部，重回南部水没遗迹，会见到一只小鸟，使用激光击中后，小鸟便会飞来和主角一同飞行，再向前，还会发现一只小鸟，再击中后，会……？

文/易华　责编/PERFECT

光明力量Ⅲ

冰壁的邪神宫

内容深奥 场面宏大

从96年发售的圣柜开始，直到这次的完结篇，SONIC在土星上重新将光明系列展现给了玩家，尤其受到我国玩家的好评。而在日本，本系列的每一部作品也都达到了12万以上的销量，不知今后还会不会在DC上推出作品呢？



SS	厂商:SONIC	类型:SRPG
	发售日:98年9月23日	



责编小天天

剧本3的名字叫做冰壁的邪神宫，故事是围绕着誓报杀父之仇的佣兵朱利安而展开的。帕米基亚大陆的帝国斯多利亚、共和国阿斯比利亚、中立国萨拉巴特之间的恩怨，以及夫沙姆教和神子古拉斯亚的纷争，还有那许多未曾解开的谜团和纷争，将在剧本3作一最终了断。本系列的特色是以三位主角的经历去编织同一段历史，玩家的决定会直接影响到其余章节的剧情，这种系统最适合表达“光明力量”的世界观了。


▲在前两作出现的女魔法师

在帝国的首都的上空，邪恶的超人类遗产、飞行兵器沃鲁基尼突然出现，第三王子美迪奥因为要营救父王而未能回国，而本作的主角朱利安及神子古拉斯亚决定跟随知识渊博的帝国第一王子的鸟人军师（他的脸就像猫头鹰一样）波路斯比赶回帝国，阻止飞行兵器在国内进行雷击破坏活动。

而当超人类的怪物来到长城以北之后，帝国和共和国的人们都誓死保卫长城。在那里，万年的积雪覆盖着的山脉中，有一座谜样的邪神的宫殿，没有人知道它的信息……

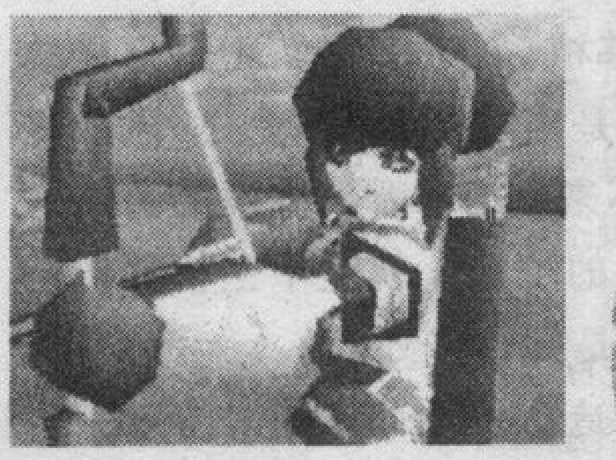
对于朱利安来说，“要成为世界一流的佣兵”是养父一直以来对自己的教导。朱利安从小练就了一身精湛的剑术。此次，他最大目标就是要找到夫沙姆教的超人类支配者卡鲁姆，以报多年前的杀父之仇。

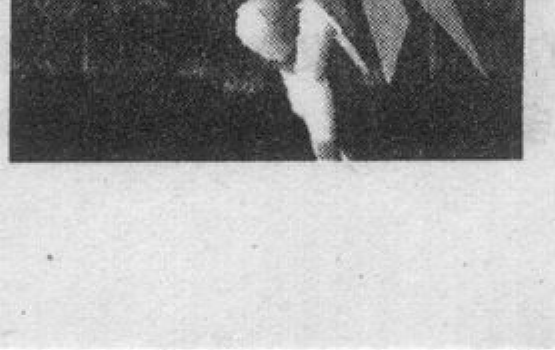

▲著名人物——神子古拉斯亚

出色的画面，充分发挥了土星的机能



战斗画面与上集无异，怪物们有些也是很久以前曾经见过的。但在魔法方面，却增加了不少的种类，剧本3中召唤鬼的魔法，是从地狱放出恶鬼，再利用他们把敌人引导回地狱。从图上看，画面效果较佳。另外，移动画面中的某些村落中还被作出了高低差效果，细节方面全不放过。


▲这是帝国中西部的妖精猎人姬蒂，她加入军队的目的是想到都市中增加见识。她与忠心于第三公主的比姬特是好朋友。


▶女魔导师比姬特



▲新人物，帝国第三公主，名叫伊莎贝尔。冷酷的帝国皇帝最疼爱的女儿。她长于回复能力，因自幼丧母，她十分尊敬养母——第三王子美迪奥的母亲。

蚊香的迷思

这次"迷思"的内容是部分日本和欧美开发商的意见，曾刊登于日本SOFT BANK出版的"SEGASATURN MAGAZINE"专门志中。虽然新主机尚未发售，但爱好者都很关心其对应游戏的动向，从下面的谈话中，大家或许能对一些敏感问题有深一些的了解。





CAPCOM

卡普空常务取缔役
冈本吉起

◀冈本吉起，业界广受尊重的资深专家，多年来对卡普空做出了巨大贡献。谈话中冈本先生还提及，他个人非常喜欢战略游戏，同时，也非常喜欢世嘉公司。

首先是有关于这次盛大发表会所产生的感想。从这次的发表会中，可以感受到SEGA公司不断求新求变的决心。和其他的游戏主机开发商比较起来，SEGA公司的开发脚步确实要比别人早个1、2步。

有关于新主机的规格方面，首先要谈的就是DREAMCAST的RAM容量是非常地大，这一点对于卡普空公司而言是极其重要的。以往，街霸Ⅲ总是因为找不到合适的游戏主机而一直迟迟无法进行移植。不过，以新主机这样的规格而言，要进行移植应该不是问题才是。除此之外，一些因为"这个SATURN可能做不来"之原因而搁浅的企画方案，现在又重新有了败部复活的可能。就整个主机性能的平衡度而言，我个人觉得还算是恰到好处。

不过，由于其他的硬体制造公司也可能随时会在某个时候推出新的游戏主机，因此即使目前觉得眼前的新主机已经非常了不起，到最后还是有可能会被其他的新游戏机给超越。既然游戏机的性能不断地在做大幅的提升，那么最后的决胜关键当然就在支援的软体上了。这也就是说，以往和SEGA公司有过合作关系的游戏开发公司，在未来会在新主机上开发出什么样的游戏软体，SEGA公司过去所利用的大型机游戏移植所产生的效果以及这一次所特别附加上去的数据机(MODEM)功能等，以上这些，都必须做全面性地发挥，如此才能在游戏市场上取得领先的优势。特别是数据机的部分，我个人认为是相当符合现代玩家需要的设计。另外，关于新主机的控制手柄和PDA部分，我个人持着保留的态度，今后，我想我一定会为大家做一个完整的说明，请大家再等一下。

当然，目前我们也在进行DREAMCAST专用游戏软件的开发。至于游戏的内容以及类型，目前还不便公开，这点也请多包涵，但是只说一点点倒是没什……（被盖住嘴巴）。

"与其重视新主机性能，不如注重对应软体"

在采访过程中，冈本先生还曾提到要在DC上制作一款僵尸动作射击游戏，尽管冈本部长一再说那是"死亡之屋3"，但相信读者都不会这样认为。因此，生2(终极强化版)或生3在DREAMCAST上发售的可能性就被大大地提高了。另外，在6月8日东京新宿住友大楼内的BIO战略发表会上，冈本部长指出，卡普空目前正在准备向多方面发展，在未来不排除和SEGA、NINTENDO两家公司一起合作共同开发新游戏的可能！极其遗憾的是，部长又用那是"大魔界村"来回避。此次发表会上的发言人三上先生出言谨慎，只字不提DREAMCAST版BIO系动向，但从该公司人员私下的谈话中却可以得出"正在开发中"这样的结论。

Dreamcast™

世嘉新主机梦想放送站 **蚊香的迷思大特辑**

部分第三方对 DREAMCAST 发表意见



●艾尼克斯社内担任软体企画、制作的资深人员本多圭司个人认为 DREAMCAST 是一款性能很高的游戏机，和目前既存的主机相比，采用的技术要先进很多。但软件内容的优秀与否才是硬件普及的“重要关键”，今后推出的游戏一定要不同于现在的表现内容，而应有 DREAMCAST 性质。他指出：“说真的”，新主机进化程度仍然是在大家的预测范围之内。但数据机这种做法很不错。解决好网路费用等问题后，将出现一个很大的市场。本多先生认为 CAPCOM 的“BIO”是划时代的、革命性的、奠定 PS 胜局的游戏，新主机“绝对”有可能做出革命性的游戏。当主机数量普及到某个程度时或者看起来有普及的可能时，“也许”就会考虑加入。11 月 20 日后一个月内，如果 DREAMCAST 上出现“两位数字以上（大于等于 10？！）”的软件，则“我们也会跟进”。



●被人认为毁誉参半的 DREAMCAST 巨幅整版广告上的广告词，是由从广告代理店转入光荣公司任宣传部长的志村宏先生一个人想出来的。他认为，DREAMCAST 这样高性能的主机若能真的以 2 万多元价格推出，对玩家来说是有很大吸引力的。他指出，新主机 WINCE 和 16MB 主记忆将令移植和游戏操作感变得更好。今冬就可以将数款 DREAMCAST 专用游戏的详细内容公开，但直到明年冬天（！？），如果顺利的话，所有的游戏大家就都玩到了。志村先生不无担心地说，为了制作足以匹配新主机很高性能的高质软体，将付出较多的人力和物力。最后他还说“这是一款不止受到一部分玩家，而是受到许多玩家喜爱的主机。藉此，也许可以从 PS 那里夺回一些市场占有率。当然，重要的还是软件的支援”。



●哈德森宣传部长平井直树先生很是率直，还没等记者发问，便承认了目前他们正在制作 DREAMCAST 软件。他一针见血地指出：硬体上 DREAMCAST 占有很大的优势，市场反应是否如预期般热烈就很难说了。如果现有的游戏人口是 10，那么想一下子增到 100 几乎是不可能的，只有从既有的游戏人口中设法去取得一定的占有率。平井先生认为大规模发表会和新闻广告是一个成功的开始，这良好形象到底能发挥多大影响力，很值得大家去注意。“对于对我们抱有很大期望的 SEGA 公司的一番好意，我们一定会以事实来证明。要知道任何新事物哈德森都会去尝试”。



●柯拿米北上一三先生指出：“硬体被大幅提升了。但是，DREAMCAST 和现有 32 位机有什么不同是很难传达给消费者知道的，高质素的三维画面，仅仅是低质素的延伸而已。以 WINCE 做 OS，我个人觉得倒是很不错。令我们相当感兴趣的数据机方面，尚未到实用的方面，SEGA 为消费者着想这很好，但也要加以检讨；而 VMS 应当会为大家带来一种全新的玩法，可惜 SEGA 为什么不做成和 GAMEBOY 一样强大的呢？我个人认为不一定要因为新主机的出现，而特意去制作和目前完全不一样的游戏，只要能配合新主机的表现性能，去制作出一款内容和品质都比以往提升许多的游戏，这样就“足够”了。但我们不会因此而自满，简单平凡的游戏无法受到多数玩家欢迎。”这位负责所有柯氏一般消费游戏的北上部长表示，SEGA 除了提出制作游戏的要求外，有时也应该听听制作方的意见。目前我们对应新主机的原创游戏已经在开发中了，虽然类型不能公开，但是，比起移植的作品来，原创游戏更容易被玩家接受。

●阿特拉斯半谷孝志先生指出：DREAMCAST 这名字和它所使用的形象颜色感觉都很不错。入交社长接任以后，SEGA 给人的印象确实改变了许多。因此，敝公司想要制作出的是，一款能够将 DREAMCAST 的硬体性能充分发挥出来的游戏。关于“女神转生”系列的一切，现在还无法奉告。但却可以告诉各位，推出的可能性很大。

世嘉新主机梦想放送站

蚊香的迷思大特辑

参与软件开发的5家公司

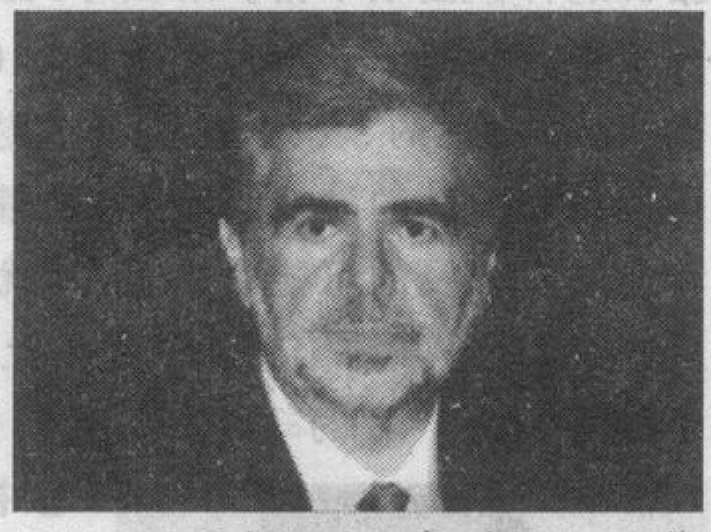
- Appaloosa Interactive Corporation
- Argonaut Software Ltd.
- Bizarre Creations, Ltd.
- Red Lemon Studios Limited
- No Cliche



▲5家公司的负责人同聚世嘉公司。除了这五家公司外，其他还有 ACCLAIM, MIDWAY, GT INTERACTIVE 等在街机和 PC 上十分活跃的公司已经加入。从不断有海外厂商宣布加盟态势来看，DC 似乎很受欢迎。

由于 DREAMCAST 拥有不错的游戏开发环境，因此一些在海外享有盛名的软件制作公司，也加入 DREAMCAST 的软件开发阵容中来。一般地说，海外厂商都具有一定的游戏制作能力，而且制作的游戏类型也比较多样化。目前相当流行的网络对战游戏，就以欧美公司制作的居多。拥有深厚游戏制作基础的海外厂商，未来会在 DREAMCAST 上推出什么样的游戏呢？为此，本刊以个别的方式来为大家介绍，在发表会召开的同时这些厂商就已经宣布加盟了。

●Appaloosa Interactive Corporation



▲该公司至今仍对世嘉、柯氏、EA 等公司提供软件。97 年 7 月，APPAOLLSA ONLINE 设立，其网络游戏的发展令人注目。

DREAMCAST 是款可以为大家构筑共同梦想的机器。在以往，人类因为各种不同的需要，而创造出了各式各样的东西。例如，传说中的故事改以小说形式加以出版，或者是更进一步地在电视上制作成连续剧来供大家欣赏。虽然随着时代的进步，所使用的媒体也在不断地改变，不过人类所要表达的东西却并没有多大的变化。然而，反过来说，能将人类梦想加以实现的，则是一直不断在进行创新的媒体。至于 DREAMCAST，则是现世代中所存在的最新媒体。

本公司目前正在开发一款可以在广大地面进行各种不同探索的动作冒险游戏。而在这款游戏中，角色将可做出 100 种以上的动作，上述游戏可以让玩家体验到现实世界中所无法体验到的东西。由于 DREAMCAST 策略之一，就是要将游戏推广到不同的年龄层，因此这次推出的游戏，我们将以年轻人和女性做为吸引的对象。

过去我们曾在 SEGA 的 GENESIS 上制作过几款游戏，而他们那种坚强且不服输的精神，感觉上和我们的公司有些相像。



▶该公司曾为土星移植游戏

●Argonaut Software Ltd.



▲同时拥有加速芯片组等硬体开发部门和游戏制作部门的英国公司。大家看看 N64 的“星际火狐 64”卡带搭载的内部芯片，就知道他们的技术力了。诸如“鳄鱼 CROC”、“CREATURE SHOCK”等多款受到欢迎的 3D 作品都是该公司作品。

目前本公司正在为 DREAMCAST 制作一款品质将超越大型电玩的射击游戏，由于这款游戏的关卡数和任务数都相当地多，因此玩家只玩一次是无法看到所有的剧情的。拜 DREAMCAST 之赐，这款游戏的光源以及动作处理都表现的非常好。整体来看，这将会是一款具有很高真实感的射击游戏。以往，程式设计师常常会受限于游戏机的性能，而无法将一些很不错的构想给充分地表达出来。不过有了 DREAMCAST 之后，相信这些问题都能迎刃而解。在未来，相信整个游戏的设计方式以及游戏的形态，都会因为 DREAMCAST 的推出而产生很大的改变。

由于本公司擅长 3D 方面的表现，因此今后我们仍将会推出许多以 3D 为主的游戏。至于 SEGA 公司，我们相信它会因为 DREAMCAST 的推出，而在欧美市场取得游戏机的领先地位。除此之外，SEGA 公司拥有相当优秀的大型电玩技术，因此我们也希望透过这次的合作而增进彼此间的交流和互动。对于不断想要寻求突破技术界限的我们来说，能加入 DREAMCAST 的开发工作，这实在可以说是一件相当值得庆幸的事。

一同来了解一下海外游戏公司的意见

●Bizarre Creations, Ltd.

目前本公司正在开发的 DREAMCAST 用游戏软件，那是可以在类似现实都市的假想空间中自由移动的赛车游戏。虽然这里说游戏的类型是赛车游戏，不过本作品和其他那种在赛车场内进行竞赛的游戏不同。在这部作品中，玩家将可以自由地在由 3D 所构成的都市中移动。由于目前仍处于开发阶段，因此无法向大家公开本游戏的游戏画面，相信过不多久大家就可以看到完整的相关介绍了。

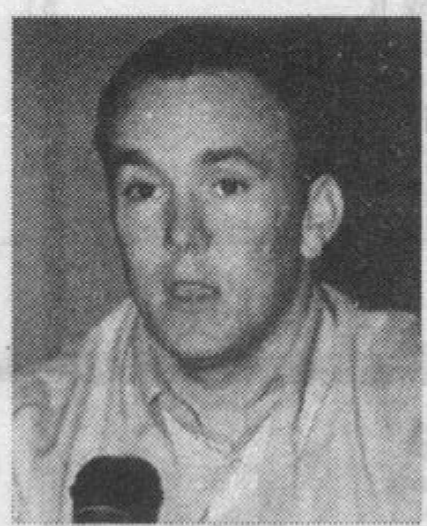
过去因为家用游戏机和个人电脑是分别属于不同的分野，因此游戏的制作与开发也要分成 2 个部门来进行才行。但是，DREAMCAST 推出后，上述的界限相信将不会再存在。同时具备了优秀的图像及声音表现力的 DREAMCAST，在未来也许会成为游戏市场上的一个主流，因此，它还没有推出，我们就已经开始着手于游戏软件的制作，而这，正是我们所坚信的一个信条。

今后，我们将凭借着以往在个人电脑上的制作经验，去创造出一个属于自己的原创作品，然后呈现在大家的面前。请大家期待我们从个人电脑引进的全新技术吧！



▲虽然这是家只有 20 人的小公司，但 PS 上的 97' F1 赛车及其前作，正是他们的作品。97' F1 赛车销量超过百万。目前，他们正制作真正的 3D 赛车，他们以往辛勤培育出的 PC 技术，将在 DREAMCAST 上开花、结果。

●Red Lemon Studios Limited





▲EIDOS 贩卖的该公司作品——"TARTAN ARMY"

从欧洲首屈一指的 GREMLIN INTERACTIVE 公司独立出来的游戏开发公司，实力非同一般。该公司拥有 18 名员工，不过，在加入了 DREAMCAST 后，雇佣的人员预定将会扩大。其代表作品有：ACTUA SOCCOR，EURO 96 等。

本公司的成员都很年轻，因此我们的想法可以说是和一般的消费者非常地接近。除此之外，我们也拥有很强的开发技术能力。

至于我们目前正在制作的，则是类似 DOOM 这种以自己的视点来进行游戏的 3D 动作冒险游戏。制作时，我们用到了所谓的动态捕捉系统。虽然这项技术已不算新了，不过，在这款游戏中除了人物的动作之处，连人所穿着的衣服，也被拿来进行动作采样。因此，玩家将可看到像衣服起皱折之类的全写实画面。

对我们来说，游戏可算得上是最重要的一项产品，我们也相信 SEGA 公司是一家非常注重游戏的公司。因此，这次会和 SEGA 公司定下契约，就是希望能在这种良好的关系中，去发展出属于新时代的新游戏。当然，我们也希望透过 DREAMCAST 的优越性能，来充分发挥出以往我们所积累起来的技术能力。今后，相信整个游戏业界都将会是 DREAMCAST 的表演舞台。

●No Cliche

责编天师





代表作品有：ALONE IN THE DARK，TIME COMMANDO(时空悍将)。这两部作品都是 PC 版的。这次，是他们首次向家用机挑战。从工具软件向 DREAMCAST 进军的他们，也推出了动作和冒险游戏，显然是要"面向全体玩家"。

目前我们正在制作一款可以利用 POWER VR2 图形处理芯片产生烟雾以及火炎等特殊效果的 DREAMCAST 专用的工具软件。事实上我们最擅长的项目，就是这类可以为游戏制作者提供一个良好制作环境的工具软件。

除了工具软件外，目前我们还使用 2 条开发生产线来分别进行不同游戏的开发。上述开发中作品，一个是以年轻人做为对象，然后在幻想空间中进行冒险的游戏，另一款，则是恐怖冒险游戏。以上都将使用动态捕捉技术来表现游戏角色的动作，整个演出看起来是非常真实的。

对于一名游戏开发人员而言，在制作游戏的同时一定会有许多的梦想要去完成。不过，因为以往的游戏机都无法将这些梦给实现，因此游戏开发人员也留下了许多的遗憾。但是 DREAMCAST 的推出，似乎又给了游戏开发人员一线新的希望。以往，一款成功的主机，就是游戏开发人员想着要去开发游戏软件的主机，而 DREAMCAST，正是许多游戏开发人员想要去开发游戏的主机，因此，相信在不久的未来，就会有大量对应 DREAMCAST 的好玩的游戏推出。我深信 DREAMCAST 将是一款相当成功的主机，而软件开发前景也是十分被看好的。



天津万诚游戏专卖店

耳听为虚,眼见为实,纵许万般承诺,不如诚意相邀,万诚游戏真心感谢各方玩友对我们的厚爱和支持!!

原装索尼 7000 型(不配震动手柄) 送电源	价格:1180 元	原装世嘉土星机(白)原装 JVC 光头 送电源	价格:1280 元
原装索尼 7000 型(配震动手柄) 送电源	价格:1310 元	原装 JVC 土星机 原装 JVC 光头 送电源	价格:1320 元
原装索尼 5903 型(带 VCD 功能、220V 电源)	价格:1480 元	台湾主板世嘉五代双制式Ⅱ型机 NTSC—PAL	价格:160 元
原装世嘉 MD 彩色 16 位手掌机(送一卡)	价格:560 元	原装世嘉 GG 彩色手持机(送原装电源)	价格:550 元

原装 GB 手掌机(送 4 节原装电池)售:298 元 邮资:20 元 原装 GB 超薄手掌机(送 2 节原装电池)售:330 元 邮资 20 元

GB1005	卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	85 元
GB1004	吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 2 玛莉医生 滚动方块	125 元
GB1003	97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	75 元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	105 元
GB1001	三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	115 元
GB808	(RPG)吞食天地 3(中文版) 鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	135 元
GB807	(RPG)吞食天地 3(中文版) 三国志中文版 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说	135 元
GB802	(RPG)玛莉六代 四驱车 2 三国志中文版 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者	105 元
GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志中文 口袋妖怪 2 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语	110 元

以上均为 GB 合卡,编号表示合卡种类,例如:GB503 代表该卡为 5 合 1 卡,以此类推,为方便外埠玩友邮购,汇款时只写所需卡带编号即可。

邮寄邮资为 1 卡 6 元,2 卡 8 元,3 卡 10 元以此类推。

世嘉卡带

恐龙兄弟 2	41	阿 Q 连环泡(中文)	117	古代的封印	46	众神遗产	71
三国 5(全中文)	90	吞食天地(全中文)	85	主题公园	41	澎湃的电风	97
魔术师传奇(新卡)	57	封神榜(中文)	91	沙丘魔堡Ⅱ	19	梦幻模拟战Ⅰ	70
梦幻模拟战 2(中文)	85	信长霸王传(中文)	81	沙丘魔堡Ⅱ + 火枪英雄	34	光明十字军	66
皇帝财宝(中文)	85	光明与黑暗(中文)	80	大航海时代Ⅱ	55	光之继承者	66
众神遗产(中文)	91	三国 3(中文)	52	皇帝财宝	71	信长野望一霸王传	52
水浒传(中文)	85	大富翁(中文)	66	特殊部队 357	60	A 列车进行曲	41
三国 3 + 信长野望(中文)	100	三国乱世群英(中文)	55	皇家血裔	80	梦幻模拟战Ⅱ	51
悟空外传(中文)	77	三国志 2(中文)	78	新超级大战	81	太阁立志传	95
大航海时代 1(中文)	75	武将风云录(中文)	101	乱世群英 + 大战	90	攻击潜艇 688	36
大航海时代 2(中文)	90	太空战士(中文)	91	大海战	30	太阁立志传(中文)	110
新乞丐王子(中文)	137	斩一夜叉圆舞曲	61	织田信长一全国版(中文)	61	中国象棋(中文)	52
三国Ⅰ + 悟空外传	112	火车幻想曲(新卡)	51	帝国王朝 – 亚瑟传说(中文)	81	忍者武雷传	78

本店另有众多各类主机软件及配件,因版面所限恕不一一列登,欢迎各地玩友来信索取免费资料

联系(汇款)地址:天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14 联系(收款人):陈光 电话:(022)27375476 邮编:300193

哈尔滨 华立电子 经销部

圣嘉 2000 转接板黑龙江省总经销

专业批发零售:

- SS、PS、N64 等次世代主机
- GG、GB、世嘉 16 位彩色手掌机
- 8 位、16 位游戏机
- 周边设备、游戏机配件
- 各种品牌街机管理

专业维修各种游戏机

专业光碟机改街机

本店以信誉至上,价格低廉,服务周到,诚恳待人为经营宗旨!

对我处所售主机均保修三个月,终身免费维修!

地址:哈尔滨市南岗区民益街 103 号(站前)

电话:0451-3650202 联系人:高颖、国强

批发热线电话:1393600080、1393600070

山东东营

特喜!

为答谢广大消费者厚爱,我公司郑重决定,对以前从我公司邮购 SONY、SS 土星机的用户,按每机 200 元返回。并调整暑期优惠价如下:

索尼 PS	7000 型	1180.00 元
	5501 型	1380.00 元
	5502 型	1320.00 元
土星 SS	黑 SS	1080.00 元
	白 SS	1280.00 元
	胜利 SS	1280.00 元
	透明 SS	1280.00 元
世嘉机	16 位	190.00 元

地址:山东东营油田客运中心站新产品推广中心

联系人:王京林

电话:0546-8778441 8223040

注:山东省境内专人送货

北京天安游戏王国

专业（批发、零售、邮购、维修）

敬请注意：酒仙桥第二门市部因拆迁，现迁至酒仙桥市场口内 15 号。欢迎再次光临！

郑重承诺：本店属全民企业单位，所以概不售假货，水货伪劣商品，以下商品备有现货，均有售后服务。

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件，门市有多种 SS、PS 攻略及金手指密码，供免费参阅！

次世代周边	原装土星机（全配置）	1050 元	SS 原装 3D 模拟手柄	135 元	原装索尼机（全配置）	1150 元	PS 带遥控电影卡	588 元
	SS 光线枪	55 元	SS、PS 多功能连发可调手柄	55/55 元	PS 化解危机枪	260 元	PS 原装振动手柄	148 元
	SS 记忆卡（原装 16 倍）	110 元	SS、PS 遥控柄（2 支装）	160/160 元	PS 原装记忆卡	110 元	PS 组装振动手柄	108 元
	SS 4M 加速卡（全兼容）	85 元	SS、PS 记忆手柄	138/138 元	PS 组装记忆卡	28 元	PS、SS 金手指全集	48 元
	SS 金手指（赠密技手册）	95 元	SS、PS 原装手柄	65/65 元	PS 2M 记忆卡（可存 30 个内容）	95 元	PS 光头（原装）	110 元
	SS 豪华制转	55 元	SS、PS 组装手柄	15/15 元	PS 98 四季限定版记忆卡	68 元	PS、SS 两用光枪	100 元
	SS 电影卡（原装 2.0 版）	538 元	SS、PS、N64 三用方向盘振动	460 元	PS 全中文金手指（赠秘技册）	95 元	PS、SS 通用电源	20 元
	SS、PS 对战线	35/35 元	SS、PS 四分插手柄	160 元	PS 飞行摇杆	98 元	PS、SS 两用大摇杆	180 元
	SS、PS AV、RGB、S 端子线	30/30 元	SS、PS 电源板	200/200 元	SS 光头（原装）	120 元	主机邮费 60 元/台 配件 10 元/个	

凡在本店购买 GB 卡满 65 元者均送 GB 手柄或皮套 1 个，另无论在哪买 GB、FC、MD 卡均可在本店交换，若在本店购买可免费交换。

GB 卡价目表	14 合 1（吞食天地中文 + 第二次中文 + 口袋妖怪）	145 元	8 合 1（吞食天地中文 + 太空战士 + 96 格斗）	128 元	格斗 28 合 1（96 格斗 + 金钢战士 2）	128 元
	12 合 1（陆海空大战 + 口袋妖怪绿 + 坦克司令官）	145 元	8 合 1（吞食天地中文 + 鸡蛋仔 + 黑船党）	128 元	格斗 26 合 1（96 格斗 + 街霸 2）	98 元
	11 合 1（恶魔城 + 大金钢 3 + 黑船党之谜）	145 元	热血 8 合 1（96 格斗 + 热血高校 + 热血足球）	78 元	格斗 24 合 1（96 格斗 + 幽白书 4）	88 元
	11 合 1（第三次中文 + 口袋妖怪 + 三国中文）	138 元	热血 12 合 1（热血高校 + 物语）	128 元	格斗 21 合 1（96 格斗 + 斩红狼）	108 元
	11 合 1（吞食天地中文 + 恶魔城 3 + 口袋妖怪）	145 元	5 合 1（恶魔城 3 + 黑船党之谜 + 三国中文）	78 元	格斗 10 合 1（斩红狼 + 街霸 2）	115 元
	12 合 1（太空战士 3 + 大金钢 3 + 青口袋妖怪）	148 元	5 合 1（街霸 2 + 七龙珠 + 恶魔城）	68 元	格斗 36 合 1（96 格斗 + 热血格斗）	80 元
	15 合 1（魔界塔士 2 + 家庭战争 + 大金钢）	148 元	8 合 1（饿狼 3 + 魂斗罗 + 飞龙拳）	65 元	**单卡**：吞食 3 中文 58 元，第二次中文 55 元，饿狼 3 38 元，	
	10 合 1（牧场物语 + 坦克司令官 + 大贝兽物语）	148 元	15 合 1（96 格斗 + 恶魔城 3 + 机器人大战）	98 元	特场物语 38，98 法国世界杯 38 元，口袋妖怪 1 代、2 代、3 代	
	10 合 1（口袋妖怪红 + 96 格斗 + 月影村怪物）	145 元	12 合 1（斩红狼 + 96 格斗 + 金钢战士 2）	88 元	均 38 元，96 格斗，斩红郎，三、二四驱等一律 28 元。	

GB 主机

GB 套机（普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 格斗 26 合 1 + 4 节电池）= 398 元，单机 288 元，套机邮费 40 元，单机邮费 20 元/台。

GB 超薄套机（原装 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 格斗 26 合 1 + 2 节电池）= 438 元，单机 315 元。

GB 超薄荧光套机（原装 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 格斗 26 合 1 + 2 节电池）= 538 元，单机 428 元。

普机配件：皮套 15 元，放大镜 20 元，电源 12 元，手柄 15 元，对打线 18 元，屏幕膜 18 元，充电器（送电源）65 元

薄机配件：皮套 15 元，放大镜 25 元，电源 15 元，对打线（薄对薄或对普通机）45 元，配件邮费 10 元/个。

FC 卡　FC 任天堂卡请参照 98 年第 8 期本店广告即可。

MD 机卡

世嘉 MD 彩色液晶手掌机（玩普通世嘉卡，可接电视、送电池盒及电源另送世嘉卡）590 元，邮费 35 元。

世嘉 MD Ⅱ 型机（N－P 两用）送卡 170 元，邮费 30 元，世嘉卡同北京市场极低价格相同，但免邮费。

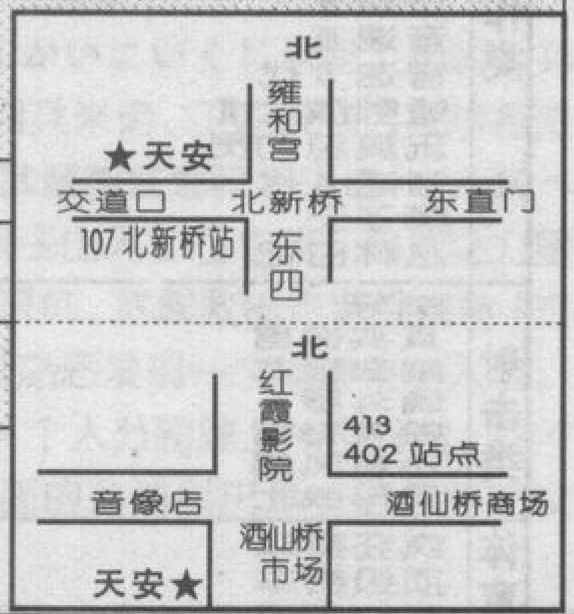
二手货市场：现有超任套机、超任光碟机、3DO、土星、索尼、GB、世嘉机等出售，也可相互交换。同时大量回收各种游戏机、卡。另有大批二手 N 制索尼彩电及 VCD 机出售，欢迎电询。

以上 GB、FC 卡邮费 10 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录。超任拷贝，3 元/张，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。（须写清目录种类）

来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮（收）　邮编：100007　咨询服务热线：(010)84012073　(010)64338912

北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。

酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。





奔腾电子

* 批发零售 SS、PS、N64 各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。
* 各种游戏软件
* 游戏配件大全
* 专业维修 SS、PS
* 二手货市场，外地邮购。

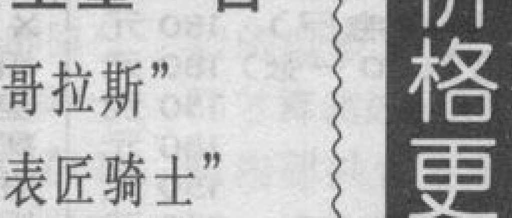
"街皇"
黑龙江总代理

一年包换！

质量更好　　价格更低

★凡购"JVC"原装土星一台
赠原版盘　"哥拉斯"
"钟表匠骑士"
"空想科学世界"(2CD)
（另送大幅"铁拳Ⅲ"招帖画）

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号
"奔腾电子经销部"　邮编：150001
电话：(0451)2619605
传真：(0451)2665616
联系人：赵鸿鹏　赵平胜



唐山金菊工贸有限公司

TANG SHAN JIN JU GONG WAO YOU XIAN GONG SI

晨光科贸 · 电玩专卖

批发 · 零售 · 以玩会友

专业经营：土星 SS、索尼 PS、任天堂 N64、世嘉 NAMDA、GB 手掌机、多媒体电脑、及各机种周边设备、配件、游戏软件等。

特色经营：各类电玩文化用品：如背包、拼图、卡通模型、钥匙扣、画片、巨幅海报及数百种电玩攻略。

专业维修：次世代主机板、光头、光驱、电源版、IC 模块

办理邮购：本店重信誉、保质量、高速度。欢迎来电来函查询。来信请写清回信的详细地址。

本店网址：http://www.zg169.net/~tvgame/

E－mail:tvgame@tonghua.com.cn

本店地址：唐山市文化路 104 号（凤凰山公园正门北行约 200 米）

电话/传真：(0315)2821237　　宅电：(0315)3276417

批发电话：(0315)2821237　　邮编：063000

联系人：于晨

乘车路线：4 路：至"凤凰楼"下车北行约 50 米即到。

5 路、28 路：至凤凰山（开滦一中）下车，西行至十字路口，在北行 80 米即到。

2 路、10 路、14 路、至广场下车，由广场乘 4 路或 28 路

北京腾达游戏（邮购价目）

原装土星机(JVC 光头) 970 元 邮费 70 元	PS 机 7000 型 1150 元邮费 80 元	GB 超薄手掌机(自带照明) 420 元邮费 25 元
N64 机(原) 1100 元 邮费 75 元	世嘉 MD 彩色掌机 530 元邮费 35 元	PS(内置 VCD) 1465 元邮费 70 元
世嘉 MD 机(双制式) 145 元 邮费 30 元	GB 掌机(超薄) 310 元邮费 25 元	JVC 土星 1280 元邮费 70 元

MD 卡： 恐龙兄弟 2 45 元

文字类	中国象棋(中文)	65	新超级大战	85	沙丘	18
	太空战士(中文)	90	信长霸王传(中文)	80	忍者武雷传说	80
	封神榜(中文)	80	古代封印	45	梦幻模拟战 Ⅱ(中文)	85
	大富翁(中文)	55	皇帝财宝	70	皇帝财宝(中文)	85
	三国 Ⅲ(中文)	53	光明与黑暗(中文)	90	众神遗产(中文)	90
	水浒传(中文)	85	众神遗产	70	亚瑟(中文)	80
	中文三国 Ⅲ + 信长野望(中文)	100	光明十字军	70	中文三国 Ⅴ(中文)	100
	阿 Q 连环炮(中文)	125	梦幻模拟战 Ⅱ	55	吞食天地(中文)	85
	大航海(中文)	85	织田信长(中文)	60	光之继承者	75
	悟空外传(中文)	77	大航海时代 Ⅱ	55	太阁立志传(中文)	110
格斗类	真·侍魂	32	幽白 Ⅱ	35	VR 战士 2	40
	侍魂	40	16 人街霸	100	龙虎拳	28
	七龙珠	28	豪血寺一族	45	世界英雄	60
	12 人街霸	28	真人快打 4 代	45	VR 战士对铁拳	35
	饿狼 Ⅱ	65	摔角擂台赛	45	武士之刃	60
动作类	格斗四人组 Ⅲ	35	丛林 Ⅱ	28	侏罗纪公园	35
	格斗四人组 Ⅱ	30	忍 Ⅰ	20	侏罗纪公园 Ⅲ	45
	格斗三人组	20	忍 Ⅱ	20	七喜小子	40
	音速 Ⅱ	25	复仇者	28	蝙蝠侠与罗宾	28
	音速 Ⅲ	35	阿拉丁	28	水浒风云录	110
	音速 5 代	45	漫画地带	27	火枪沙丘合集	34
	蚯蚓战士 Ⅱ	45	战斧 Ⅰ	20	外星战将	20
	玩具总动员	45	战斧 Ⅱ	20	兽王记	20
	音速 4 代	26	战斧 Ⅲ	25	北斗之拳	20
	狮子王	50	X—MEN	35	上尉密令(24M)	30
	丛林日记	35	雌雄武士	20		
射击类	空牙	25	骷髅行动组	50	冲破火网	20
	真实谎言	28	火枪英雄	25	飞机四合一	55
	越空狂龙	35	鲛鲛鲛	20	飞机三合一	40
	魂斗罗	35	机械战警	20	空牙 + 雷电 + 坦克	40
	毁灭警官	27	原子战士 Ⅱ 代	35	大坦克	20
	沙漠风暴	28	异形	20	大旋风	15
	异形战士	40	雷电传说	28	飞狼战机	15
体育类	疯狂赛车	30	98FIFA	43	篮球飞人	28
	顶级赛车	30	实况足球 Ⅱ	25	邮费每盘卡 15 元，两盘 20 元，以此类推	
	摩纳哥赛车	25	台球传奇	24		
	98NBA	43	VR 赛车(原)	90		

GB 卡目录函索每份 2 元

N64 卡：

推荐类	玛里奥 64	670	麻烦战士	670	耀奇岛 64	670
	J 计划 Ⅱ	300	水上电单车	670	实况棒球	670
	实况足球 Ⅲ	670	暴力推土机	670	飞行之翼 64	520
	玛里奥赛车 64(附原装手柄)	670	方程赛车	670	太阳方块	670
	炸弹人 64	670	时空战士	670	007 黄金眼	670
	机器猫	670	大盗伍佑卫门	670	实况 NBA 篮球	670
	MRC 拉力(对应振动器)	670	Q 版足球	670	VR 飞龙拳	670
	星际火狐 64(附手柄振动器)	670	大金刚赛车(对应振动)	670	滑雪 1080 度	670

	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆(原)	190 元	30 元	PS 组装手柄	18 元	15 元	GB 放大镜	20 元	15 元
	土星方向盘(原)	420 元	45 元	PS 制转	50 元	15 元	GB 电源	15 元	15 元
	土星炸弹人连发手柄(原)	200 元	20 元	土星制转	50 元	15 元	GB 对打线	15 元	15 元
	土星透明手柄(原)	90 元	15 元	PS 记忆卡(芯片记忆)	30 元	15 元	N64 手柄振动器	250 元	25 元
	土星组装手柄	18 元	15 元	PS 震动手柄	140 元	15 元	N64 手柄振动器(组)	160 元	25 元
	土星二型加速卡	48 元	20 元	PS 大摇杆	65 元	20 元	N64 组装记忆卡	80 元	15 元
	土星四合一卡	100 元	15 元	MD 电源	30 元	免邮费	土星金手指全集(PS)	50 元	免邮费
	土星组装光线枪	40 元	30 元	220 转 110V 电源	50 元	免邮费	PS 飞行摇杆	320 元	25 元
	土星四倍速卡	75 元	20 元	GB 摇杆	25 元	免邮费	N64 透明手柄	250 元	免邮费
	PS 格斗手柄	30 元	15 元	土星记忆卡(芯片记录)	80 元	15 元	超任 AV 线	35 元	免邮费
	土星 VCD 电影卡	600 元	50 元	MD 手柄	12 元	15 元	SS、PS，双用振动枪(可玩化解危机)	200 元	
	土星记忆手柄	125 元	15 元	GB 皮套	15 元	15 元			

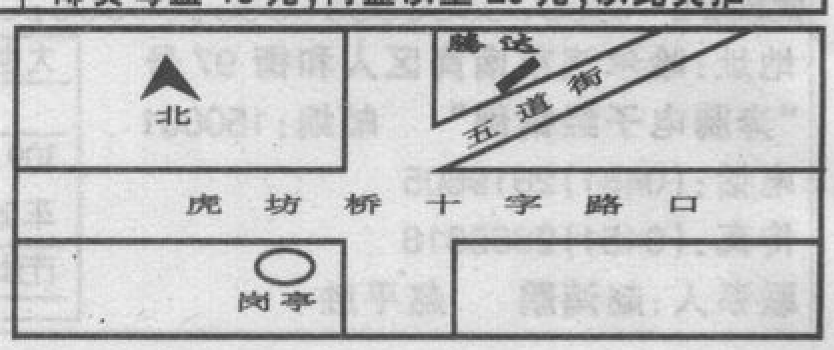
土星原装碟	VR 战士 2	85 元	春风战斗队(3CD，附录像带，拼图)	160 元	VR 战士完美版	20 元
	梦精灵	85 元	豪血寺一族(附原装 IM 卡)	260 元	VR 战士写真集 LION	20 元
	世嘉拉力	85 元	紧张小子(附胸针等纪念品)	180 元	X 日本	20 元
	幽灵 8CD	280 元	雷鸟 5 代(附雷鸟音乐 CD 一张)	180 元	机动战舰	150 元
	VR 特警 Ⅰ	85 元	喜欢你(2CD)	150 元	电脑天使	150 元
	VR 特警 Ⅱ	85 元	SNK 最强马传说	180 元	病毒(3CD)	180 元
	索尼克合集	85 元	台球 3 代	150 元	胜利足球	75 元
	东京番外地	85 元	骨头先生(2CD)	160 元	银河之星(对应解码器版本，附送人物纪念卡)	190 元
	VR 战士对格斗之蛇	85 元	山卡赛车 Ⅱ 代	150 元	邮费每盘 15 元，两盘以上 20 元，以此类推…	
	快打刑事	85 元	斗士之历史	150 元		

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



广告

北京游戏广场

把握时机　速来购买

主机无利再销售三十天，所有主机一律进价销售

★原装白色土星机＋土星手柄＋AV 线＋电源线＋直读＝1210 元　邮费 60 元
★原装索尼主机(5502、1001、7002)＋索尼手柄＋AV 线＋电源线＋直读＝1090 元　邮费 60 元
★原装索尼主机(5501)＋索尼手柄＋AV 线＋电源线＋直读＝1320 元　邮费 60 元

郑　重　声　明

出于对游戏的共鸣，对游戏的热爱，对广大远方玩友的负责，现对远方的您给予特真挚的奉献，为了让你能以极低的价格买到特好特便宜的商品，您只需在我处入会，以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少，只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外)，我公司便将您所需要的商品寄往你处，以上所属所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后购买任何一款游戏周边配件(需含邮费)，便可得到一张我公司的会员卡，而后就可以享受以上所说的会员免邮费制度，酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀！

全　国　首　家　自　选　式　游　戏　超　市

注：1. 本公司维修部新增业务，改世代主机内改制式，可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约，送货上门，免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 组装白手柄	18	10	SSJVC 光头	150	20	SS VCD 卡	560	20	GB 原装机	285	20
SS 组装黑手柄	28	10	SS 三洋光头	210	20	PS 豹三手柄(连发)	80	10	GB 超薄机	350	20
SS 连发手柄	45	10	索尼 HORI 手柄(五色)	55	10	AV 三分插	60	10	GB 放大镜	25	10
SS 组装记忆卡	78	10	索尼组装手柄	18	10	PS、SS、N64 方向盘	340	30	GB 摇杆	20	10
SS 原装记忆卡	130	10	索尼仿原装记忆卡	60	10	PS、SS 连发枪	65	20	GB 贴膜	15	10
SS 樱花记忆卡	95	10	PS 飞行摇杆	90	20	PS、SS 仿六四振动枪	220	20	GB 对战线	20	10
SS 豪华制转	70	10	PS 金手指卡(中文)	95	10	PS、SS 双用摇杆	110	30	GB 照像机	690	20
SS4MB 加速卡	90	10	PS VCD 卡	560	20	PS、120 格记忆卡	140	15	GB 打印机	690	20
SS 仿原装光枪	40	10	PS 制转	70	10	PS、SS 双用脚踏枪	230	30	GB 电源	20	10
SS 手柄 8 合 1 键	45	10	PS 对战线	30	10	SS AV 线	40	10	GB 皮套	20	10
SS 原装手柄六分插	220	20	PS 原装记忆卡	110	20						
SS 豹三手柄	70	15	PS 原装振动手柄	150	20						
SS 原装 3D 手柄	145	20	SS 对战线	35	10						
SS 端子线	40	10	SS 金手指卡	65	10						

邮购(汇款)地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号　(冠杰公司)收
邮编：100054　乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010)63522272　赵小姐　批发电话：01391199244　孙先生
西安分店：西安市团结南路 1 号新土门批发市场 8 街 27 号(山林电玩)　电话：029－4221094

最后通辑令

购《'98 增刊》，有机会获十万元大奖

特等奖　1 名：N64、PS、SS 各一台
一等奖　10 名：PS 一台
二等奖　20 名：超薄 GB 一台
三等奖　30 名：GB 一台
四等奖　300 名：100 元纪念表一台
纪念奖　1000 名：25 元图书及《大墙读本》各一册

注意：9 月 25 日铃响收卷子(以邮戳为准)



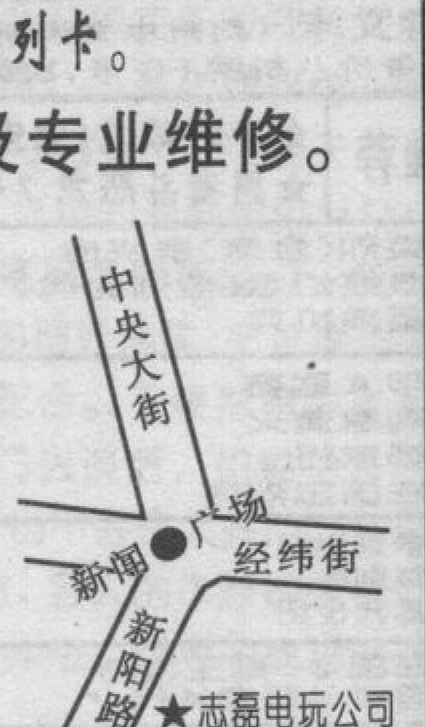
志磊电玩公司



批发、零售

大批量库存

游戏机：SFC、MD、SS、PS(主机)
游戏卡：AB 系列，TL 系列，WQ 系列，YH 系列，VT 系列及 MD 系列卡。
同时经销配件，及专业维修。
完善的体系，
良好的服务。
欢迎省内及外地，批发、零售商与本公司建立关系，共创事业。



震撼性价格

地址：哈市道里区经纬二道街 38 号(新阳广场左侧)
电话：(0451)4698865　4672812　1394616561
联系人：章志　张磊

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

大宗批发电话：010－65958244（品种繁多，未尽详列，价低货全，欢迎垂询。）

隆重推出："千里马友情大行动"

★原装 GB 口袋[POCKET]超薄机（超清晰改良画质，超省电，屏幕大小＝普机，机身超纤细随身"袋中宝"）。**友情惊喜价**：318 元/台（邮费 15 元）
★友情震憾大调价：全面大幅调低 GB 卡及套机价格，并再次大幅调低任天堂中文游戏价格，友情真让利。
★GB 套餐 A：（GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋88 合 1 < 含冒险岛 3 > 友情价 358 元（邮费 10 元）
★GB 套餐 B：（金银版"夜光"超薄机＋电源＋88 合 1 < 含冒险岛 3 > 友情价 518 元（邮费 10 元）
★GB 套餐 C：（GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋88 合 1 < 含冒险岛 3 > 友情价 398 元（邮费 10 元）

GAME BOY 卡精品大推荐：（均可办理换卡服务，方法见下）

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台，金银版"夜光"超薄手掌机 485 元/台（豪华限定版，20 小时超省电）邮费 15 元/台

（凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡）

大惊喜：★太空战士 4（热烈中文登场）只售 58 元 ★ RB 饿狼传说 特别版（街机完全移植，超火爆直过 96 王）特惠价 38 元
吞食天地中文版（三国英雄传）只售 48 元 第二次机械人（中）只售 48 元 ★98' 实况足球世界杯（PS 全面移植，上佳操作感）只售 38 元

特价推荐：五合一（A）：96 王，幽白 4，魁男塾，成龙，绝对无敌	五合一（C）：街霸 2，七龙珠，中国快打，恶魔城，SD 战国传	每种一律 48 元
五合一（B）：恶魔城 3，黑船党，三国志（中），创世纪，沙特传说	五合一（D）：98 法兰西之路，热血高校，热血硬派，冒险岛 2，街霸赛车	

卡名	内容	价格
吞食 11 合 1（16M）	RB 饿狼，吞食中文，三国志中文，正宗 96 王，役满麻雀，炸弹杰克，玛莉医生，90 坦克，逃狱金钢，玛莉 2，方块砖	88 元
RB 饿狼 9 合 1（16M）	98 饿狼 RB，帝国反击战，炸弹人 6，幽白 4，希望之剑，法拉力赛车，魔鬼终结者，中毒英雄，百胜天龙	68 元
千里马 11 合 1（32M 典藏版）	第二次中文，吞食中文，三国志中文，口袋妖怪（蓝），大决战，炸弹人 5，信长，女神转生Ⅱ，魔界塔士 3，阿蕾莎 3，第一次机械人	158 元
千里马 28 合 1（64M 黄金版）	新恶棍玛莉（8M），大贝兽物语，吞食中文，名侦探柯南，口袋（绿），口袋（蓝），小叮当赛车，百战小旅鼠，RB 饿狼剑勇传说，轰炸超人 3，实况棒球，正宗 96 王，圣剑传说，轰炸超人Ⅳ，幽白 4，弹平，美少女，洛克人，小叮当 2，樱桃小丸子，蜡笔小新，忍龟，雪山兄弟，兔宝宝	208 元
新千里马 10 合 1（创新版 32M）	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，怪兽大竞走（光荣），头文字 D 外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品（10 项），98 大海战陆海空大战，正宗 96 王	158 元
改进版新经典 12 合 1（32M）	坦克司令官，陆海空大战，口袋魔鬼（绿），勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国	158 元
金榜格斗天书 26 合 1（64M）	正宗 96 王，斩红郎，街霸 2，95 格斗王，饿狼 2，世界英雄 2，斗神传，幽白 4，忍者乱太郎，洛克人 5，悟空激斗，狮子王，四驱车 2，美少女 R，篮球飞人，魂斗罗 2，天使之翼，叮当 2，激龟 3，小新 4，热血硬派，冒险岛 3，役满	188 元
千里马 12 合 1（精华版 32M）	大金钢 3，漆黑前奏曲，口袋（蓝），黑船党，正宗 96 王，名作长廊Ⅱ，骑士物语，樱桃丸子，太空Ⅲ，三国志（中），魔法骑士，洛克人 5	158 元
千里马 14 合 1（钻石版 32M）	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋（蓝），超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志（中），子熊物语，打地鼠	158 元
新热血 12 合 1（32M）	96 格斗王，热血高校，物语，足球，躲避球，新记录，进行曲，排球，曲棍球，斩红郎，97 足球，96NBA	138 元
超强 28 合 1（32M）	正宗 96 格斗王，炸弹人 3，天使之翼，金刚战士 2，美少女，篮球飞人，忍龟 3，蜡笔 4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠 5，怒之要塞 2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	138 元
新经典 10 合 1（32M）	口袋魔鬼（红），正宗 96 王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	158 元
文卡大全 14 合 1（32M）	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB 长廊，圣剑传说	158 元
RPG 大全 15 合 1（32M）	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	158 元
智力大全 16 合 1（32M）	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	158 元
体育全集 20 合 1（32M）	亚特兰大，97FIFA，95 格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11 项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，热血躲避球	138 元
鸡蛋仔 11 合 1（32M）	口袋妖怪（绿），月影村，阿雷沙 3，第二次，辟邪除妖，养鸡物语，信长，隐忍 5，玛莉 64，大金钢 2，金牌玛莉 2	158 元
单卡	正宗 96 王，斩红郎，索尼克 3D，大金钢，饿狼Ⅱ，世界英雄，风中奇缘，玩具总动员，98 大海战，鸡蛋仔	28 元
	GB 钓鱼，口袋Ⅱ（绿），口袋Ⅲ（蓝），第二次，忍空，米蓬机器人，海陆空大战，月影村，98 足球，地下杀人事件，四驱车Ⅱ，鬼太郎，口袋恐龙养成（中文，即侏罗记Ⅲ），口袋恋爱，牧场物语，坦克司令官，美少女麻将Ⅱ，98 棒球 RPG，动物收藏品（200 种养成），头文字 D 赛车，太空Ⅲ，暗黑封印 1+2，超魔神英雄，新索尼克小子　（特注：购单卡不可使用 GB200 优惠卡）	48 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，绝无重复，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 20 元/个，手柄 15 元/个，电源 15 元/个，放大镜 25 元/个，对打线 25 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个，2 个以上邮费 20 元。

独家推出	●FC 热血八合一：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球　只售 75 元 ●中文勇者系列精装套卡（无尚经典勇者斗恶龙系列 1，2，3，4 完全收括，绝对限制中文收藏精品，全部四卡均附彩印说明及硬塑外盒）每套（4 盘）只售 348 元，邮费 15 元（8 折卡不适用）

任天堂文卡（均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购 FC 卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡，次数不限）

特别推荐	★宇宙威龙（太空Ⅱ中文版科幻 RPG 大作）　★三国志雄霸天下（电脑三国Ⅴ全新移植） ★勇者斗恶龙 7 代（勇 4 中文版全新登场）　★帝国风暴（世纪雄狮拿破仑中文版）　每种只售 108 元

中文游戏	RPG	英烈（金庸）群侠传	98	吞食天地Ⅱ（即吞Ⅲ）	80	魔域英雄	98	三国英杰	98
		最终幻想（银河时代）	98	魔神英雄（创世纪）	98	萨尔达传说	70	荆柯新传	60
		重装机兵	70	封神榜	80	外星战士Ⅱ（加强版）	98	勇者斗恶龙Ⅲ代、Ⅱ代	98
	SLG	甲 A 联赛	98	第四次机械人	98	超级大富翁	98	战国群雄	88
		隋唐演义	98	楚汉争霸	98	超魔兽大战	88	南北战争（英）	60
		杨家将	98	爆笑三国	98	半熟英雄	88	水浒传	88
		三国忠烈传	98	第二次机械人	88	三国Ⅲ	88	绝代英雄（第三次）	88
	特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
		林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
		拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律 68 元	
日文		三国 2—霸王大陆	78	太空 3	78	维新之岚	118	光荣水浒	68
		勇者斗恶龙 4 代	78	光荣三国	68	圣火徽章	68	圣火徽章 2	78

实在的换卡方法：（需在本公司购买的卡带才可办理）

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带，不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同，不可互换。（若与划线条件不符，恕不办理换卡。）

（另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。）

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）
邮编：100043（以上所登卡邮费一律 5 元/盘）
查询电话：010～68807847
●我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337，373 路玉泉路下车，启迪书店内　**古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内
玉泉店新开设特价柜台，原价 5 折起，实惠多多多。

北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装索尼套机（双手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡＋会员证）　1040元　邮费：75元
原装土星套机（JVC光头、双手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡＋会员证）　950元　邮费：75元
原装GB机　293元　邮费：25元　　原装超薄GB机　340元　邮费：25元

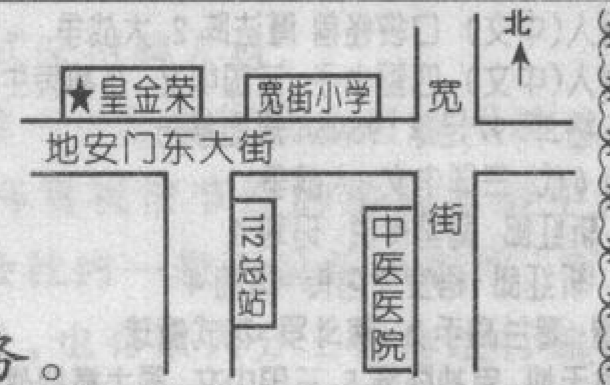
郑重声明：凡在本店购物满50元者即成为本店**永久会员**，以后再购物品**一律按批发价格**。不容错过的好机会！

本月特价：PS原装振动手柄140元

PS 配件	价格	邮费(元)		价格	邮费(元)		价格	邮费(元)
原装手柄	65	12	不带遥控电影卡	620	25	强力连发格斗手柄	35	12
原装彩色手柄	60	12	普通电影卡	540	25	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	55	15
彩色格斗手柄(五色)	40	12	三用方向盘(大型)PS、SS、N64	420	35	强力金手指卡	50	15
仿真手柄	18	12	台式专用大摇杆	240	40	超强力记忆卡(16倍)	58	15
强力中文金手指卡	80	15	AV线	35	8	原装台式专用大摇杆	170	30
专用光枪	55	17	对打线	35	8	加强型豪华制转	58	12
原装记忆卡	120	10	通用电源	20	17	新4兆加速卡(对应全部游戏)	70	15
仿真记忆卡	43	10	新格斗手柄10种颜色	50	12	专用光枪	38	15
组装记忆卡	30	10				S端子线	35	10
透明彩色记忆卡	78	10				电影卡	528	30
带吸盘飞行大摇杆	83	20	SS 配件			AV线	35	10
加强型豪华制转	58	10	原装手柄	75	12	AV分插	50	10
红外遥控手柄(双支)	180	25	组装手柄	17	12	PS、SS双用手枪	95	30
带遥控电影卡	605	25	原装3D手柄	138	15	PS、SS双用小蜜蜂光枪	95	20

◆免费招收会员，给你特大优惠。

地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街65号
邮编：100009　收款人：李维隆（先生）
电话：（010）84014872　批发：01301165213
乘车路线：58路皇城根北口，112路亮果厂，13路锣鼓巷，
2路，104路，108路（宽街下）宽街路口西200米
欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。



注意：本店现有部分玩友所需邮购物品，因字迹、地址、邮编不清，无法发货，请未收到货物者速与我们联系。



由胜军主编的《'98电子游戏通鉴（上）》将于9月上旬出版发行。

本书汇集了1998年上半年来PS及SS的全部游戏。详细、系统的介绍每个游戏的内容，发售日期、游戏类型、生产厂商、并附有秘技和金手指。集实用、收藏于一体。是各位玩家及游戏爱好者之必备品。

本书16开本，240页、定价：19.80元

邮购办法：

①每本书另加挂号费1元　邮费免收

②到当地邮局汇至北京复兴路15号　中国科技信息所情报学报编辑部　邮政编码：100038

联系人：张淑萍　许增棋

联系电话：（010）68515544转2118　**传真：**（010）68514025

昆明　惠财企业

艺宝通电子商贸有限公司

艺宝通电子商贸有限公司是昆明惠财企业下属的一家专门经营电玩产品的公司，本公司作为日本世嘉"土星"云南总代理，凭借雄厚的实力引进大量原装电玩产品，将高质量、低价位的电玩精品奉献给广大消费者！

特别推荐：索尼5903（带VCD功能）

特惠价：1450元（此机型属本公司云南代理产品）

土星：1200元　　索尼：1250元

本公司备有大量土星及索尼周边设备、软件、配件等。欢迎云南地区电玩爱好者及经销商前来选购、批发！

昆明艺宝通电子商贸有限公司：

地址：昆明市高新正大电子电器商城B区5排8号

电话：（0871）8313873、（0）1398719959

因广告时限，请来电　垂询价格！

注：凭本广告前来购买可享受以上特惠价！

并赠送精美电玩海报一张！

UN 游戏快递

特别介绍:
GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄) 328 元 邮费 10 元
GB 套机(GB 豪华超薄机＋电源＋放大镜＋皮套) 358 元 邮费 10 元
任选一卡只需 68 元(16M)
64 合 1(48 个节目不重复) 56 合 1　40 合 1　29 合 1　60 合 1
48 合 1　36 合 1　30 合 1　28 合 1

GB 卡

GB 机(原装)288 元/台,超薄豪华型 310 元/台 邮资机器 15 元,卡 10 元　**八位游戏机＋枪＋卡　70 元　邮资 15 元**

12 合 1(F)陆海空大战 宠物蛋 口袋怪兽 月影村 四驱车 吞食天地 中文三国 鬼太郎 希望之剑 勇者传说 创世纪外传 领土模拟战	140 元
11 合 1(B)宠物鸡 口袋怪兽 第二次 大金刚 2 月影村 阿雷沙 3 隐忍 5 玛莉 2 避邪除妖 信长野望 N64 超级玛莉	140 元
10 合 1(F)大金刚 3 96 格斗 口袋怪兽(青) 第二次 萨尔达传说 月影村 圣剑传说 隐忍 勇者冒险 口袋轰炸队	140 元
12 合 1(H)大金刚 3 恶魔城 3 黑船党之迷 口袋怪兽(青) 96 格斗 中文三国 太空战士 3 魔法骑士 2 洛克人 5 骑士物语 玛莉 2 樱桃小丸子	140 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵 口袋怪兽 月影村 宠物蛋 洛克人 5 96 格斗 中文三国 太空战士 3 四驱车	140 元
14 合 1(A)大金刚 2 第二次机器人 中文三国 J 联盟 圣剑传说 隐忍 吞食天地 信长野望 复活邪神 女神转生 2 魔法阵 玛莉 2 超级玛莉	140 元
14 合 1(B)第二次中文 中文吞食天地 中文三国 四驱车 口袋怪兽(青) 金太郎传说 打蟑螂 子熊物语 打地鼠等	140 元
16 合 1(B)中文三国 吞食天地 SD 战国传 女神转生 2 雷光战士 魔界塔士 SD 机动战士外传 魔法骑士 2 玛莉兄弟 3 天使之翼 篮球飞人 白书 4 达菲鸭 热血物语 美少女战士 小新 4	140 元
11 合 1 第二次机器人(中文) 吞食天地(中文) 三国志(中文) 口袋怪兽 陆海空大战 炸弹人 5 代 信长野望 女神转生 2 魔界塔士 3 阿雷沙 3 第一次机器人	140 元
10 合 1(E)口袋怪兽 月影村 第二次机器人 洛克人 5 96 格斗王 圣剑传说 太空战士 3 萨尔达传说 三国志(中文) 魔法骑士 2	140 元
10 合 1 司令官月面之战 大贝兽物语 怪兽大竞走 头文字 D 外传 阿佛列鸡 牧场物语 陆海空大战 口袋收藏版 96 格斗王	140 元

11 合 1(A)第二次机器人中文 三国中文版 口袋怪兽 女神转生 2	110 元	9 合 1 第二次机器人 三国中文 圣剑传说 魔界塔 2 女神转生	110 元
20 合 1 体育全集 亚特兰大 97FIFA 95 格斗 97NBA	110 元	15 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 洛克人 3 幽白 4 飞龙拳外传 小新 5 超级玛莉	78 元
11 合 1(E)第四次机器人(中文) 校园 OK 四驱小子 大战争	110 元	15 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 洛克人 3 飞龙拳外传 米奇 4 美少女传说 魂斗罗	78 元
12 合 1(E)第四次机器人(中文) 口袋怪兽 魔法阵 2 大战争	110 元	14 合 1 96 格斗 音速 玛莉欧 灌篮高手 2 J 联盟 魂斗罗 花式桌球	78 元
13 合 1(E)第四次机器人(中文) 四驱小子 三国中文 女神转生 2	110 元	14 合 1 饿狼传说 3 吞食天地 机器人大战 音速 5 小新 4 小叮当赛车	78 元
12 合 1(G)斩红郎 96 格斗 97 足球 96NBA 热血拳击	110 元	14 合 1 96 格斗 忍者乱太郎 幽白 4 剑勇传说 小新 5 忍者龟 3 足球	78 元
16 合 1 斩红郎 玛莉 6 代 三国中文 大战争	110 元	14 合 1 饿狼传说 3 96 格斗 音速 5 海空大战 四人麻雀 双截龙 3 热恋四驱	78 元
21 合 1(A02)96 格斗 斩红郎 剑勇传说 玛莉 4	110 元	12 合 1 96 格斗 街霸 2 灌篮高手 冒险岛 4 魂斗罗 4 96NBA 玛莉 64	78 元
21 合 1(A03)96 格斗 斩红郎 悟空飞翔传 玛莉 4	110 元	10 合 1 96 格斗 95 格斗 饿狼传说 3 洛克人 3 花式桌球 国际象棋 扑克	78 元
11 合 1 斩红郎 J 联盟 灌兰高手 2 魂斗罗 花式撞球	98 元	7 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 忍者乱太郎 灌篮高手 幽白 2 世界杯足球	78 元
10 合 1 萨尔达 吞食天地 鬼神降临 5 三国中文 领土模拟战	110 元	5 合 1 恶魔城 3 黑船党之谜 三国志(中文) 创世纪外传 沙特传说	98 元

GB 单卡一律 48 元
四驱车 1　四驱车 2　口袋怪兽　月影村怪物　第二次机器人　大战争　98FIFA　96 格斗　中文三国志　地下游园杀人事件
97FIFA　鬼太郎　95 格斗　麻雀　新钓鱼　动物王国　荣光足球　饿狼 3　太空战士 3　坦克司令官
棒球　七龙珠　世界英雄　头文字 D　音速 5　黑船党之谜　牧场物语　泡泡龙　98 世界杯实况足球　黑暗封印
新上市单卡　第二次机人(中文)　吞食天地 3(中文)　新玛莉 2 代(8M)　超魔神　一律 60 元

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 160 元/台
邮资:15 元/台　世嘉卡:10 元/片　20 元/三片以上

水浒传(中文)	165	98 法兰西世界杯	60	封神榜(中文)	155	大富翁(中文)	75
三国 3＋信长	100	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	115
古代封印	65	大航海时代 2	65	众神遗产	65	梦幻模拟战 2	65

8 位卡价目:		世纪大战	75 元	萨尔达－中文版	65 元	南北战争	70 元
半熟英雄	45 元	荆轲新传－中文版	52 元	魔神英雄	55 元	水浒传	50 元
SD 机动战士	60 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	成吉思汗	50 元	英雄战记	85 元
三国志Ⅱ	58 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	重装机兵－中文版	68 元	太空战士Ⅰ	75 元
三国志Ⅲ	48 元	吞食天地Ⅰ	40 元	第二次机械人－中文版	69 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅴ	48 元	吞食天地Ⅱ	50 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95 元
圣火徽章	60 元	铁拳对钢拳	70 元	勇者斗恶龙Ⅲ	66 元	太空战士Ⅲ	70 元
圣火徽章Ⅱ	68 元	帝国战记	70 元	勇者斗恶龙Ⅳ	76 元	封神榜－中文版	70 元
圣火徽章Ⅲ	75 元	钢弹物语三	70 元	里见八犬传	60 元	第四次	62 元
黄金组合四	150 元	萨尔史传说	55 元	不如归	60 元	吞食天地Ⅲ	68 元

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	20	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	20	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15

原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)600 元　邮资 30 元

综合附件	价格	邮资
土星 JVC 光头	160	20
土星三洋光头	160	20
索尼光头	160	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	85	20
土星 必杀记忆手柄	220	20

邮购地址:天津市 228 号信箱　**邮编:**300020
收款(信)人:杨运芳　电话:(022)27302546
天津专卖店:和平区多伦道 169 号(多伦道与甘肃路交口大院内)
天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)
沈阳专卖店:沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话:(024)88505596

可供软件:公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种,价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

秘技天地 方偏 技秘

主持人：风马

MI JI TIAN DI ·

PS XI(骰子方块) FP 5

得到 15 张墙纸：这个游戏中送给玩友 15 张美丽的 CG，可以用做电脑中的墙纸，得到方法如下：在"谜题模式"中通过十个问题可以得到十幅；在"测试模式"的 ENDLESS 中使分数及级别的名次更新可得到两幅；在"测试模式"的 TIME LIMITED 中的分数、最高链数、最高链分数的名次更新可得到三幅。

北京 觉得 SCEI 总能给游戏界带来全新感受的 风马

PS 世界竞技场 2 FP 5

迷你游戏中的隐藏要素：在此游戏的读盘时间里会有一个百米赛的游戏让你消遣，其实只要在标题画面中输入以下几条指令，还能在百米赛游戏中得到一些隐藏要素：①同时按住 L1、R1、←、○，再按 START 键，就会出现全是明星的豪华选手阵容；②同时按住 L1、R1、→、□，再按 START 键，皮诺（ピノ）就会与别人进行一对一战；③同时按 L1、R2、START、△，再按 START 键，就会出现狗。

而且如果你在百米赛中得到第一名，在球场的选择画面中就可以选择"铁板阵竞技场"；让光标停在"バックランド"竞技场上按住 L1 键决定，就可以选出"河川敷球场"。如果让皮诺取得胜利，就会出现"铁板阵竞技场"和"河川しき球场"；在"战国球场"中能够选择"战国队"，并且队员全部为最佳状态（只限 OPEN 战中）。

当光标停在"战国球场"上按住 L1 来决定的话还能选出"野战球场"来。

皮诺必胜法：在百米赛中，一般人很难得到好的成绩，但只要在皮诺与狗一同出现时，同时按住 L1、R1、→、START、△、□，这样皮诺就会在赛跑中取得胜利。

同队对战：在队伍选择时，只要按住左右键让光标移动，当光标同时选中一个队时，就可以用这一支球队进行对战了。

北京 虽然没怎么看过但很喜欢棒球这项运动的 风马

风论：在读盘时加入迷你游戏，是非常好的手段，可以让游戏者不至于因读盘太慢而厌烦，NAMCO 一直在这方面很有创造，在迷你游戏中再加入隐藏要素，使调剂作用更加有效。

SS 武装鹫狮 2 FP 5

五项特殊指令：在标题画面出现"Press Start Button"字样时，有五项特殊指令：①顺序按上、下、A、A、B，敌目标就没有光标来表示；②顺序按 C、C、C、上、B，敌人就不会出现在雷达上；③顺序按 C、B、A、Z、Y，就会表示连续击破的 Counter；④顺序按左、左、B、左、右，机体就会变成红色；⑤顺序按 A、C、B、C、C，机体就会变成黑色。这五项指令可以重复使用。

追加难易度和舞台：在打通 NORMAL 后就会追加 HARD；在打通 HARD 后就会追加 EXPORT。当打通剧情模式的 NORMAL 难度后，在生存模式和对战模式中，就会追加一个名为"巴伦支"的舞台。之后，在标题画面中用 2P 手柄顺序输入右、左、右、左、A，就可以在剧情模式中选择机体了。

北京 驾驶"GUN GRIFFONMA"横行战场的 风马

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 3

三把特殊的剑：每当你 GAME OVRE 的时候，你肯定会留意屏幕上列出的物品图样，这时你也许会留意到上面有各式各样的剑，有长的，短的，大的，黑的，尖的，冰的，大的，雷的（画面上只显示剑柄），但有三把形状奇异（并排在一起）的剑你可曾见过，这三把剑威力巨大，用它们过关易如反掌。

第一把剑的取得方法：在飞船上打败忍者之后，选择"腐海突进"这条路线。在这关的一个黑色的椭圆形入口（外面有很多小孔）进入，里面有很多鬼和三个宝箱，先不要开宝箱，把鬼搞定后将第二个铁宝箱打开，里面是一把黑色的咀咒剑，人用它时会发呆，因为它是咀咒剑，所以必须解开它的封印才能用，怎样才能解开呢，方法很简单，只要用"光头佬"（即僧侣）去捡那把剑，重复多次就能将封印解开变成一把很漂亮的剑。它的威力比自己的配剑大一些，但如果遇上骨头和鬼，它就发挥它的威力了（一刀一个，用过后必然称快）。

第二把剑取得方法：第 8 关一开始便从高处向下落，先落在第三层（左边）的突出石块上，进入后版边有一个木箱（不要急着打开，先把狗杀掉），打开后又是一把咀咒剑。人用它不但会发呆，而且会被剑发出的电击伤，因此不能乱用。解开它的封印的前提是一定要有加血戒指，否则不能解开。方法是连续用它，让它伤害执剑者，当伤害到一定程度后，立即用加血戒指加血，反复使用（大约 20 多次）后，封印被解开。它的威力大得惊人，两三刀就可杀掉那些可恶的小卒，用它打大 BOSS 最好不过了，真是有失必有得（加血戒指可在上一关中的第二条路线后的武器店中购得，价值 1000 大元，若用秘技偷得无限加血戒指则更加容易）。

第三把剑的取得方法：这把剑的取得极其困难，因为要打死一条和最后 BOSS 一样凶恶的红龙才能取得，若取得无限金手镯、火龙瓶或跟踪戒指则比较容易。取得第二把剑后，出去，继续下落，落在第五层（左边），进入"隐藏财宝"一关，捡完宝贝后来到尽头，这时会有几个问题要你回答，当你回答 YES 时，你就可以从原路返回（得不到剑），只要你按顺序输入：NO，NO，YES 的话，屏幕上的对话将出现"死……"的信息，这时你必须向左冲刺（左边已经不能出去了，屏幕远处有大火喷来，若不快跑就死路一条），冲到尽头后不要急着进去，因为大火已经消失，捡完宝贝再进入吧。一进入洞口，画面上遍地黄金，还有一条红色巨龙等着你，打掉它的角，将角捡起之后把它打死（这是很困难的事，若它一喷火，啊……），过关后会有一个巫婆向你出售物品，检查一下你的物品栏是否有空位（一定要留一个空位），用手指向巫婆头上点去，这时画面上的信息说她用一把剑换了你的龙角，之后你便拥有了一把剑了，至于他的威力就看你们自己去试了。

善用火瓶和小铁锤：把敌人打倒后，扔出火瓶，这时它着火向其它地方弹开，追上去在它着地的地方扔火瓶，这时它不会被烧中，走上去给它一刀，它中刀的同时又被火烧中，弹开后追上去扔火瓶，补一刀……如此循环将打得它不得起身，若有九个火瓶将重创 BOSS。

小铁锤的好处是可将敌人击晕，利用它的好处去施展连续技：扔锤→↓↘→＋刀→追击→敌起身扔锤→……直到锤扔完。这样也可重创 BOSS，若用此技后接扔小火瓶技则可更轻易地解决 BOSS。

使用大火瓶：因为大火瓶要在后期才能买到，所以它的威力比小火瓶大多了，它的好处是敌人中火瓶后不会弹开，所以很容易控制，只要扔火瓶→追击→扔火瓶→追击→……这样 BOSS 很可能一倒下便没有翻身的机会了。

偷无限加血戒指的方法：开始时选 2P 的 FIGHTER，在要求输入姓名时，选右边的"ネーム"（用刀键选），再按"ロ、ニ、カ、キ"的顺序每个按 10 下，最后停在"P"上连按，直到签名画面消失。用类似的方法还可偷到各种各样的戒指手镯、火龙瓶等，只不过是按键次数的随意组合罢了，如果偷到的东西是魔法的最好不要使用，否则死机，最好捡其它道具将它换掉。

广州 从广东湛江转移到广州的 陈金科

风论：街机游戏和家用机游戏虽然存在许多创作理念上的不同，但目前街机游戏中也越来越多的融合了家用机中的创作要素，类似隐藏宝剑的要素，除了能让街机游戏更刺激外，也增加了耐玩度。

ARC 饿狼传说 RBS （FP 3）

部分连续招隐藏技：

特瑞：①B · B · →＋C · ←＋C · ←→→＋A
- ↓（蓄）↑＋A
- →↓↘＋B
- 潜在能力

②在能量撞击（←→→ · A）中根据按 A 的时间长短会决定距离。其后续招式与之有很大关系（与对手体形、出招时间亦有关系）。

安迪：①B · B · ↘＋C · →↓↘ · C

东丈 · 岚：①B · B · ←＋C
- →↓↘＋B 5Hits
- ↓↘→＋C ·（版边时）→↓↘＋B
- →↓↘＋C · ↓↙←＋B
- ↙→＋C 5Hits

②B · B · ↘＋C
- →↓↘＋B
- 潜在能力

③在投技中输入↙→＋C，可追加一下。

唐福禄：①挑衅中 C 连按可以蓄气

鲍伯 · 威尔逊：①B · B · ↘＋C · →↓↘＋B DOWN 攻击

②C · C · C · C ·
- 潜在能力，连按 DOWN 攻击 17Hits
- →＋C DOWN 攻击 6Hits
- ←（蓄）→＋B 7Hits
- ↓↙←＋B 9Hits
- ↓↙←＋C DOWN 攻击 6Hits
- 超必 17Hits
- →↓↘＋B DOWN 攻击 8Hits

望月双角：①B · B · →＋C · ↓↙←＋D · →↓↘＋B DOWN 攻击

②B · B · ↘＋C · →↓↘＋B DOWN 攻击

③当体形较小的人蹲下时中了恁依弹时（→←→＋C），可以取消收招动作，以各种技巧追加。较近时甚至可以用①式追加。

④当体形较小的人蹲下时中了鬼门阵时（近身摇杆一圈＋C），亦可以取消收招动作，以→↓↘＋B，超必杀技甚至潜在能力追加，而鬼门阵亦可击中对方。

⑤潜在能力无惨弹（→↘↓↘→＋C）近距离应站防，远距离应蹲防，中距离是防御不可的，多加利用吧。

⑥邪棍舞（A 连按）中按 D 可使出线攻击侧破。并可立即收招。

劳伦斯 · 布莱德：

①B · B · →＋C · ←＋C ·
- （↓↘→＋A）× 3 10Hits
- ←（蓄）→＋C 9Hits
- 超必杀技 12Hits

②A · C ·
- （↓↘→＋A）× 3 9Hits
- 超必杀技 11Hits

泰崇雷：①C · C · ↓＋C · →＋C 4Hits

②龙转身（↓↘→＋B）中根据按 B 的时间不同，可决定距离。

洪福：①洪福的超必杀技中顺时针转四圈会有所不同。若在版边击中对手后还可以接一记↓＋C。

佛朗哥 · 巴什：①

C · C · C · C ·
- →＋C 5Hits
- ↓↘→↗＋B 6Hits
- ↓↙←＋A 6Hits
- 超必 6Hits
- ←↙↓↘→ · D
  - A · B · C 9Hits
  - A · C · ↓↙←＋A 10Hits

金家藩：①↓＋B×2 · ↘＋C
- ↓（蓄）↑＋B · ↓＋B
- →↓↘ · A

陈鑫山：①C · C · →＋C · ←→＋C 4Hits

②B · B · ↘＋C · →↓↘＋A 4Hits

不知火舞：①A/B · B · C · ←↙↓↘→＋C 5Hits

吉斯霍华德：①B · B · →＋C · ←＋C
- ↓↙←＋A
- ←→＋C · DOWN 攻击
- →↘↓＋C（潜在能力）

→↘↓↙←→＋A · A · A · B · B ·
B · C · C · C · ↓↙←＋C（90% HP）

湖北武汉　认为玩街机最重要是"耍酷"的　王梓

ARC 97 格斗之王 （FP 4）

椎拳崇的隐藏超必杀技：当输入↓↙←↓↙←＋C 时，椎拳崇会掏出一个包子大嚼一通，同时体力会上升。如果吃一个 MAXIMUM 包子，绝对笑死人。

巧用反击技：'97 中的反击技是处于防御状态中按 C＋D，这样会一下击倒对方，如果对空时用对方完全逃不掉。只是一次需耗一格能量（ADVANCED 模式），威力也小得可怜。但如将对方逼入角落，然后对空反击，碰巧又用的是特瑞的话，便可接一个能量撞击（←↙↓↘→＋B/D），其后……就不必说了。其它人亦可，如京可后续一个龙卷踢（→↘↓↙←＋B/D）。注意轻重键不同，输入时间也不同，练好后完全无敌。本人用此技使特瑞连胜 27 局，一时传为佳话（不要打我……）。

湖北武汉　号称 SNK 格斗之"王"（姓王之王）的　王梓

SS 月下的夜想曲 （FP 6）

幸运值升高；与 PS 版一样，在刚开始游戏时输入名字时输入"X—X!V Q"，并使用阿鲁卡多。这样，幸运值更会在一开始，就是 99＋20，但别的能力有所降低。

迅速升级：SS 版加入了两个新舞台：地下庭园（在城入口处的下方）和咒之牢屋。在游戏开始时走到大理石之廊下的最下面，会发现右面有一扇门，将离门最近的灯打掉可以得到飞刀（如果此时你是使用别的辅助武器，最好换成飞刀），从门进去就是咒之牢屋了。这里的机关很多，魔物攻击你时消耗的 HP 也很多，所以你一定要与它们保持距离，然后用飞刀攻击，你只需在门附近把眼前的几个魔物消灭掉即可（因为里面是死胡同，需要游戏后期从别的地方进入）。然后从门里回到读盘区，再从门进去，消灭眼前的几个魔物后再出来，再进去……如果飞刀消耗的心没了的话可从读盘区彻底出来，吃掉附近的几颗大心；再回到读盘区，再出来，吃掉几颗大心……等心加满了以后，再进到咒之牢屋反复的打。里面的魔物打死后得到的经验值奇高，而且很容易打，两个飞刀就可打死一个，开始打死一个就可以升一级，到后来要多打几个才升一级（没说一样）。我在不到十分钟的时间里从 LV7 升到 LV24，而出来以后，几个小时也没升一级。

吉林长春　希望在恶魔城中遇到风马，
然后骑在背上横冲直撞的　李一卓

马语：李一卓十分想与风马换换位置，他来做风马，风马去当学生。哇，真是太好啦！可惜这是不可能实现的。上学的时候，风马最不爱做功课，可能李一卓也如此吧！可工作之后，发现"功课"非但不如想象中那样"再也不会来烦我"，而更加变本加利了，同时还要处理无数在学生时代不用理会的事，如果真能换换的话，风马可真巴不得呢。风马一直认为，现在我的"课业繁重"是对本人做学生时不认真做功课的惩罚。所以我要提醒不喜欢做功课的"同好"们，眼前的偷懒，将来加倍的付出也不见得能够挽回哟。

SS 樱大战 2 · 望君珍重 （FP 7）

对付次元炮：最终战进入武藏体内后第一个版面，会遇上一种称为次元炮的兵器，它可以一次攻击我方多人，而且 HP 值极高。仔细观察可发现次元炮侧面有 2 根管道，管道与地面相接处闪耀着彩光。只要将我方一名队员移动到闪光之处，无须攻击，便可兵不血刃地将次元炮解决掉。

合肥　奋战 25 小时与未来的
爱丽丝"终成眷属"的　大神次郎

SS J 联盟职业球会的创造 2 （FP 6）

修改队员能力值：先将需修改的队员登录到本体或卡上，再回到游戏初始画面。选择 Password VS 中的最后一项查看其 Password，记下第一行倒数第四个字母，设为"X"。然后回到菜单选择倒数第三项修改。修改时从第二行第二个字母改起，将以后的字母逐个改为"X"，每改一次，决定一次，直到决定成功，将修改后的值登录到本体或卡上，通过人事中买球员的 Password 一项买回即可。所改的字母越多，能力越强！

另：也可将第二行第二个字母在内的以后所有字母改为"X"，再对第二

行第一个字母单一替换，但替换这个字母时无规律可寻，需要的只是时间……且有时会使球员属性变化，如前锋变中锋之类。

一年夺冠：登录到本体或卡上的年轻球员卖出时一般要十几亿日元以上，但球员年龄一旦高于或等于三十六岁，购入时签一年合约便只需4亿日元。如果修改大批三十六岁的球员，那么第一年单凭广告费就可购入四至五个这种球员，得杯就变得易如反掌了。

自己设定的球员：

超人派：锐的反击＋记忆的残男＋铁人……

天才派：记忆的残男＋记录的残男＋思考后行动

重庆　重庆大学　杨波

SS 饿狼传说 RBS FP 8

谜之乱入者：只要一局不输且每次均用超杀或潜能结束对手，便会有一谜之少女选人向你挑战。

北京　号称飚车王又号称"铁拳王"的　杨帆

SS 超级机器人大战 F·完结篇 FP 5

得到 MAP 武器：在第 40 话，アマンダラ·カマンダラ中，只要保护住那架黄色战舰，过关后可在重战机系中追加一项攻击力的 2200 的 MAP 武器(如果用地图兵器将其轰掉，加幸运可得 30000 元)。

复数芯片入手：如第 45 话，ウワサの万丈。会出现三架敌战舰援军，且都带有强力芯片，然而只要击毁当中一架，另两架就会撤走，因此，可令アムロ等强力且有"手加减てかげん"的同伴将 HP 打至很低，再让安藤正树等有地图兵器的同伴攻击，便可一次性得到三块芯片，且字幕也变为强化芯片复数入手。

完全气力参战：某些话分为前篇和后篇，前篇出战过的人员气力会下降。其实气力的换算公式为："200－前篇终时气力"。例如ドモン前篇终时气力为 150，则后篇只有 50 气力，主舰气力 124，则后篇为 76，所以只要终场时气力在 100 以下，则可以完全气力参加后篇。降气力的方法为：每装入主舰一次气力－10；每被补给一次气力－10(最好补给机驾驶可两回行动)。

云南丽江　特爱杀马、吃马、骑马，
同时也属马的　零昭雨

马语：……，够胆你就放马(?)过来……

PS 血腥咆哮 FP 4

LONG 的连续技：1. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至腰间时输入 BB↓↘→＋K再挑飞，循环。

2. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落下↓↘→＋K挑飞，再↓↘→＋K挑飞，循环。

3. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至腰间 BB↓↘＋K，连续三次或更多，最后以↓↘→＋B捉住对手。

4. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至腰间 PP，紧跟使用↓↙←＋K。

5. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至头顶时 K，紧跟 BB↓↘→＋B。

6. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至头顶时 K，紧跟 BB↓↘→＋K再挑飞，循环。

FOX 的连续技：1. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至腰间 BB↓↘→＋K再挑飞，循环。

2. 变身后，↓↘→＋K将对手挑飞，落至腰间 BB↓↙←＋K。

北京　杨帆

PS 铁拳 3 FP 3

KING 的无限连击：↓○＋×·○·○·↓○＋×·○·○·○＋×·○·○……无限循环。

风间仁的无限连击：此法适用于练习模式，将 COUNTER ATTACKS 项调为 ON 即可，连击为：×△○××△○×……循环。

北京　杨帆

PS 宿命传说 FP 6

水晶的正确指向：在游戏的尾声，会遇上一道关于水晶指向的谜题。98 年 4 月杂志所刊的攻略有误，现公布正确的答案。即透明、天蓝的水晶指向左，红色、绿色水晶指向右，黄色的水晶指向上，粉红水晶指向下，紫色水晶指向里，然后再把一块大的白色水晶打破，就可从某间屋子里下方的传送点与同伴们会合。

有料防具的获得：在获得超杀披风后，不要让麦迪(マイティ)加入队伍，并且再次挑战，胜利后就会获得如结婚戒指等好用、且无法买到的防具。只要不让麦迪(一只 LV22 的菜鸟)加入队伍，就可一直挑战。

广西梧州　确认自己不是
色盲才敢投稿的　阿旦

GB 热血足球 FP 6

选关秘码：

二回合：22431	七回合：42931
三回合：03331	八回合：56131
四回合：53031	九回合：51331
五回合：36331	十回合：97131
六回合：17231	决胜局：08631

倒钩必进法：在赛前战术安排上"オフェンスは?"一栏中将打法设定为"パスでつなぐ"(第一个)。在比赛中先将球传给队友，待其带球跑远后按 A 键，他就会传出一记高球，待球在 1P 头顶上方快落下时，同时按下 A·B 两键。这时只要 1P 站位和对方球门在一条直线上，他的一记"倒挂金钩"就会直捣对方网窝(此方法对前几关适用)。

门将大力抽射法：随着过关，对方的门将水平也越来越高，有时"倒挂金钩"也会被其扑住，这时，需要在赛前的战术安排中换人。可先在有图形的一帧上，将箭头指在"はい"上，按 A 确定，将原先机器设定的门将(1 号)变为自己控制的队员(4 号，带有"Ⅰ"的标志)。其他的队员可变可不变，然后就开始比赛，比赛过程中，己方队员带球到门前，传给 1P(原来的门将)，然后射门，1P 便会大力抽射，对方门将必被击倒。这时只要上前补射，GOAL!(此方法对后几关适用)。

湖北襄樊　伯乐

GB SD 高达·骑士物语 FP 6-1

最高等级密码：B?BBB BBBBB BBBB?

最多金钱密码：B9BBB BBBBB BBBB9

等级十九级密码：B￥BBB BBBBB BBBB￥

四川泸州　萨菲罗斯

GB 圣剑传说 FP 7

搜查暗门：在一些迷宫中，用普通武器攻击墙壁，会发出声响的部分，大都可用铁镐砸开。

"屠杀"村民：用武器攻击村民，不久村民便会消失，还有所谓的遗言。攻击时间长短由武器攻击力决定，初级武器根本不能伤害村民。

上海　进了迷宫就转不出来的　王佳佶

GB ONI Ⅴ·鬼族的继承者 FP 6

快速升级偏方：在此游戏中，随着剧情的发展，妖怪的级别是日益看涨，而主人公的级别升起来可就不是那么轻松了。虽说在系统指令中可以设定自动攻击指令，使战斗不需自己劳累手指，但妖怪却不那么好找，从而使得练级极为困难，非有极大的耐性不能完成，当初本人曾用了一天的时间，在几个容易找到妖怪的地方潜心修行，回想那段单调枯燥的练级时期，至今仍觉心有余悸。为了免于有此同好的后来者重陷此劫，本人经苦觅，终于发现一快速升级法，可随时使用，附如下：地点：任何有妖怪出现的地区，最好有巨石、树木的分布，能使主角三面被围更佳。

方法：主角走入三面被围的区域靠在障碍物上，将方向键向有障碍物方向按住，大约在 4—5 秒钟后会遇见妖怪，如已设定了自动攻击指令，可将方向键按住，如是手动控制攻击的可在将妖怪消灭后出现所得经验值和钱数提示时将方向键按住，便会连续遇见妖怪也可在退出战斗画面同时，将方向键向有障碍物处压下，会有同样效果，且此法能减少键盘的磨损。

注：为了便于随时能补充体力，也可在有补充体力和魔法值的宝石旁对着墙壁和边界使用，效果相同。如不再想练级，反身移动即可。

南京　李景利

"人间五十年"之二十六

"战国情势"连载——

织田家的战斗

文/一心

桶狭间之战

虽然在规模上,"桶狭间奇袭"不是什么大的战役,但是在《信长的野望》系列与《太阁立志传》系列中,都提到了这场战役。因为"桶狭间奇袭"是信长统一天下的伟大构想的第一步。

基本统一尾张的上半国的信长,在弘治元年(1555),连续征服尾张下半国的两个郡。但是尾张剩余的两个郡,邻接三河的河内郡、最南端的知多郡,都在今川义元的势力范围内。

1555年,信长的岳父斋藤道三被杀,尾张和美浓长达八年的同盟完结,迫使信长无法在东边继续树敌,而被迫

桶狭間合戦参考図



放下统一尾张的夙愿,屡次北袭美浓,但是都被斋藤义龙瓦解。所以到1560年,信长一直显得碌碌无为。

永禄三年(1560),东海地方拥有强大实力的今川义元开始行动了。他从骏府出发时,就已经集结了二万五千的大军,行军经过了他的领地,还不断地有部队加入,骏河、远江、三河、南尾张。当他开始进攻时,义元支配的兵力已经接近了四万。而堂堂一个拥有尾张3/4领地,并且修养数年的尾张国大名,总共能够动员的兵力只有四千,义元曾经说:"要是包围他的清洲城,可能他都没见过这么多兵吧。"

在正式接管南尾张的两郡以后,义元开始了他的武力进攻。五月十八日,义元的主力部队往大高方向行进,并有先遣队进攻了道路中的阻碍鹫津、丸根两城。确实是不费吹灰之力,义元如预期地听到前方迅速传来的报捷,随即下令长途跋涉的部队在田乐狭间休息,按照这个进度,后天将要进攻信长的居城清洲了。

另一面,年轻的大将,二十七岁的信长,在住所不断地听到前方传来的败报。是夜,信长召集重臣开了一次作战会议,并且最后决定作一次守城战。

但是信长并没有乖乖地等着。半夜,信长突然从床上跳了起来,拿起了小鼓,跳起了"敦盛"。随后披挂上马,与七、八个小姓径直往城外去了,此时清脆的鼓声已经响彻了清洲城。同样报着一死的决心,信长出城门的时候,已经有三百多骑,森可成、柴田胜家、泷川一益、丹羽长秀,都在信长的左右。而信长在热田神宫祈祷胜利的时候,已经聚集了一千八百的属下、足以发动一次微弱的进攻了。

到达善照寺的时候,前方的密探传来情报:"今川义元正在田乐狭间休息,连放哨的兵都没有。"信长对部下说道:"昨天,今川义元的部队攻陷了我们的鹫津、丸根两城,饭尾定宗、佐久间大学助捐躯,敌人正在庆祝他们的胜利。让我们冲到今川的本阵,他们一定没有防备。杀掉今川,最后的胜利一定属于我们!"

信长率领全军在他所熟悉的山道间迂回,往田乐狭间急行。中午时分,部队接近了义元的本阵。就在这时,突然刮起了大风,天上的乌云密布,雷声响彻天地,居然下起了雨。暴雨不但阻隔了视线,掩盖了战马的蹄声,甚至连突击队接近本阵时,义元都没有察觉喊杀声。

正在筹备吞并尾张庆功宴的今川军,面临突如其来的攻击,马上就溃不成军。一眨眼的时间,织田方的服部小平太冲入了今川义元的大帐,用枪直取义元。义元用刀切断了矛,还割伤了小平太的膝。接着,毛利新元也冲入大帐,举刀劈向义元。义元地躲过了攻击,但是已经绝望的他,竟然死死咬住了毛利新元的手。显然,义元已经不想再抵抗了,新助随之轻而易举地割下了他的首级。

骏河、远江、三河三国的太守,嘴里还留着毛利新助的一根手指的治部大辅今川义元,在信长的这种野武士战术下,象露水一般消失在桶狭间的战场上了。也许在他咬着毛利新助的手时,脑海里还想着统一日本,号令天下的梦想呢。

责编/北尤

闯关族的家



不到长安辜负眼！不到江浙辜负口！

《'98增刊》已于八月二十二日全国上市发行。本来可以提前到八月四日发行，可为了不让今年肆虐江南的洪水将书泡烂、冲走，杂志社最终决定避开"洪锋"。好在赶个暑期的"尾"，是一曲"最后的探戈"，想来老爸老妈会多一点宽容。《'98增刊》基本上是附《'97增刊》的"骥尾"，看成是其"续集"也无不可。主要还是讲游戏以外的事情，是一本好"看"而不是好"玩"的书。

依照旧例，《增刊》刊登的东西，我们不在杂志或其他场合刊载。这样就更增加了其保存价值。看过书别忘了将答题寄回，10万元大奖可谓不菲，试试你的运气如何！截止日期9月25日（以邮戳为准）。第十期刊登正确答案，第十一期将公布获奖者名字，请届时查看。

《都市流行》自7月上市后发行情况差强人意（不要误解："差强人意"不是不好，而是还可以），使小编们不免又蠢蠢欲动。第二弹《秋季版》将于十月初推出。与第一本相比，有两项改变：一是内容更加丰富多样化，针对读者提出运动鞋比例过多的批评，秋季版在重点介绍新款名牌运动鞋及COOL NEWS的同时，用大量篇幅介绍了年轻人引为时尚的"随身听"，运动背包，T恤，贵族休闲套装，多款电子手表等，还介绍了娱乐皇朝大帝国——时代华纳，看看时代华纳怎样通过电影、卡通，周边商品吸引了全世界



的年轻人。为了加强本土化，增加亲和力，《秋季版》特别刊登了中国人街头劲装狙击报告，进行实战品评，读者看了走在自己身边的人，一定会倍感亲切。第二个变化是为了让更多青少年能阅读自己喜爱的书，本书改为108面，仍旧是全彩色，定价仅为19.80元。现已开始征订。这个定价杂志社绝不会"跳楼"，但今年冬天肯定要穿凉鞋了。索尼做为家电厂商在游戏业称霸，使世嘉、任天堂英雄气短。国内长虹、海尔、海信进军计算机业，可见"跨界"是一件很正常的事。《电软》对能COOL一回也充满信心，因为我们有那么多铁杆读者的一贯支持，因为我们有想做成一件事的"认真"和"决心"。

"不到长安辜负眼，不到江浙辜负口。"这是一句古人的俗语，意思是没有去过当时最繁华的都市长安，真对不起你的眼睛。没有吃过江浙的美食，实在对不起自己的嘴巴（还是舌头？肚皮？）。编完《秋季版》，我们真想说：没有读过《都市流行COOL》，真是对不起大好年华。

●《98年上半年合订本》9月15日上市发行，印刷精美，赏心悦目。

●不少读者注意到《98增刊》的10万元大奖是"98大放血行动之一"。大多数读者可能都没有注意到"98年大放血行动之二"，即"中国电玩榜"年终30000元大抽奖。你只要参加"中国电玩榜"的投票，不仅每月有50人可获得50元左右的奖品，而且年底还有机会获得更丰厚的奖品。这样做当然是鼓励读者选出自己喜爱的游戏推荐给大家，也是杂志社对读者参与活动的回报。许多读者来信反映，投票率不高除其它原因外，主要是要自制选票，太麻烦。如果书中夹带印制好的选票，保证票房陡升。不管这是否是主要原因，我们希望明年起能夹带印制好的选票。另外，为了"诚实"，小编们不顾"虚荣"，刊登了真实的票数，——即使选票在下滑。我想这种勇气值得嘉许。在今天充满激烈商业竞争的社会里，诚实不是件容易的事。每个人都会感到诚实的压力，诚实需要付出的代价。主编之所以让小编们"慎重行事"，据我所知主要是考虑左邻右舍——不少杂志动辄发行几十万，动辄每天收到选票几万张——面子往哪儿搁？类似的情况还有有的杂志为了壮门面，把日本人画的画儿假冒中国人的名字登在自己的画廊中，其难处和苦心我们能够理解。正因为如此，所以对自己多了一份勉强。这也是我们竞赛抽奖要请公证处公证的原因。读者是杂志的衣食父母，只有诚实无欺，才能换来读者的信任，杂志方能有号召力，亲和力。

一年来，我们收到不少海外游子的来信，他们倾诉了对祖国、对《电软》的依恋之情，介绍了一些国外的游戏业情况。今天择要发表两封信，祝他们生活、工作愉快，事业有成。

六月上旬同我的这帮“老外”同学们（在这儿我是老外）一起去了“排队上厕所”LONDON，那是一次班级的郊游，我收益非浅，因为我见到了SEGA WORLD。可以引用一位“先哲”之语：“COOL超值满点！”6层楼，那是一种什么样的感觉，当然在两个下午的自由活动时间里，她成了我的长驻之地。先是在“VR3”之处把全班人马震倒，后又用我的看家本领“威射”《The House of the Dead》。绿血版可比我在杂志上看到的日本红血版要刺激得多。当然《SEGA RALLY2》也是我一统天下，就我一个人开通了，但却被那帮GAME弱智的欧洲同学们称做无聊（他们就喜欢玩狂暴力的〈如死亡之屋〉和狂弱智的“抓布娃娃机”）。我想这是东西方文化的又一差别吧。举一例，一个同学问我为何总切VR3，我说只想得到更高的段位，他却呈不可理解状。还有那些超体感的大型电玩，太过昂贵！（一般都要两三个英镑或更多）不过“失落的世界”大型全封闭筐体却让我着实领教了其厉害。

SEGA RALLY2非常地好，尤其是在筐体上的感觉：路面，“easy left”、音效、音乐、方向盘手感，最令人兴奋的是，当你拐弯很出色时，身边那位无形的“导航员”还会分级别地表扬你。一般时是“Greet”，狂好时会来一句“excellent”！这可比一代时，只会在撞墙时发出“āo”强多了。而且SEGA在细节上也很注意。比如比赛前的签名，并且把名子印在车窗上。而且双人对战时，你可看到你前面那位的名字，因为名字会在车顶上很明显地闪动！如果签上“ELY”，当超过对手时，看看他那方的屏幕，感觉超爽！

总觉得花钱玩街机值，其实是更刺激而已，怎么说也是出身“街机仔”。当年看人玩4人街霸时的情景还记忆犹新，这些往事啊！今后，我只会默默地去读每一期《电软》，而不会再打扰你们了，鼻尖有点酸……

德国　上官云鹏

写这封信，感觉上象向组织汇报，感情上像游子归家。我是贵刊创刊至今的忠实读者，虽然现在身在新加坡，但仍每期收到好友寄来的GS（邮费远比杂志费贵得多）。我认为在国内外的游戏刊物中，贵刊仍属上乘。在我们国内仍未有最好的软件制作队伍，仍未有良好的软硬件流通市场的今天，我们已经有了世界上最好的玩家，最好的游戏刊物的读者，他们是我们软件事业的未来，希望贵刊能好好爱护这些读者。对于读者热情要珍惜，对于业界动态要汇报，好的游戏要介绍，游戏攻略要少写，游戏广告要上档次。广告不要停留在“我厂产品……，厂址……厂长……”的水平。继续运用现代的经营管理方法来办刊。自从叶宗林主编继任以来，贵刊的声势，影响，财政，人事方面都有了长足的发展，实为可喜可贺。

PS《铁拳Ⅲ》之角色在我们这里都有外号。平八绰号退休工人。大姨妈是NINA，EDDY是“疯子”，花郎(HWOARANG)是韩国人，雷武龙是成龙。凡是EDDY被打败就称之为疯子看病。

新加坡　黄锡嗣

这个月，“中国电玩榜”已接近冰点，就像日本的Saturn一样。鄙人以为此榜不景气，反映中国玩家积极性不高只是一个方面，同时也有她的形式问题。我觉得“中国电玩榜”名字很大，但方式过于狼狈——表格需读者自制！这样会非常影响读者参与的热情。我是学生，对这点深有体会。一碰到那种爱把测验试题写在黑板上让大伙儿抄的老师，同学们就烦感（反感）不已。尽管这是个十分细节的问题，但它影响乃至决定的事情实在太多。贵刊为什么不能随刊附送一张表格，这样玩家只需写上自己爱好的游戏，简简单单，且能得奖，何乐而不为？我打赌，只要换成这种方式，回馈率至少能达到5～10%。

最近一段时间，讨伐“电软”之声渐起。其实在我眼中，97年8月号至98年4月号，贵刊的确经历了一段低谷。但今年第5期～第8期，“电软”的进步是显而易见的。最主要的便是自己特有的风格竖立起来了，不再给人以一种平庸的感觉，这对于一本娱乐杂志来说是本钱。平庸便意味落后。望再接再厉！（这个“厉”是错别字吗？）

现在说说Dreamcast，本人看了“梦工场内幕爆出，国内玩家保持冷静”这条新闻后，深表惊叹。“叹”因有三：一叹国内玩家对世嘉痴心永恒；二叹世嘉对玩家（特别是“天师”）的信任太不负责，辜负机迷太重；三叹中国玩家某种程度上的幼稚，无知（此话或许有过火之嫌）。老实说，本人也是或说也曾是SEGA的拥趸之一。现有机种为FC、

电玩迷语录

银川的孙泉想对心爱的“生物危机2”说：为什么受伤的总是我！他还说第七期杂志“有一点令人不敢恭维的进步”。

北京的李勇军告诉想考“GT赛车”国际A级的玩友，请准备好止痛片、清凉油、晕车宁……

哈尔滨的张殿宇玩过“生物危机”后，总有一种想跑的感觉。

重庆奉节师范学校的读者李明昭是位61岁的老干部，玩龄已有6年，是给本刊来信的玩友中年龄最大的。

西安的肖予生说：“玩PS的‘暗黑破坏神’，可增加自己的耐力，更可提前衰老。”

山东济宁的女玩友王敏对第八期杂志的评语是：雕花萝卜。

上海刘杰峰评论第八期杂志说：本刊是世嘉的头号背叛者。希望杂志能坚守节操，从一而终。

河北石家庄李义平说第八期封底《都市流行酷》广告令人“酷呆”。



MD、GG、SS、PC。五虎将中世嘉占有三席。不幸的是MD败给了SFC;GG败给了GB；SS败给了PS；我对世嘉信任，痴情了三次，但我都是失意者。我承认她们(?)给过我快乐，但给我的失望更多。现在我只能眼巴巴瞅着PS迷们如痴如醉地体验着“生2”的恐惧与刺激，享受着“FF Ⅶ”的画面与内蕴，品尝着“铁3”的胜果与快感，我流的口水汇集起来已足够让北京闹一次洪灾了。中国玩家乃至商家的缺乏远见自然引起我的感叹。电子游戏不是中国足球。足球再输，我是中国人，他是中国队，我该看还得看，该支持还得支持。这不，刚才国安1:3输给了八一，但明天的我依然是国安的球迷。然而SEGA是日本人开的公司，我的目的是从她那儿获取娱乐。当她不能满足我时，并且三番五次让我失望时(请不要将“她”字胡乱理解)，我可理直气壮地弃之而去。世嘉对我喊了3次“狼来了”，我都信了，这次的我不能再受骗了……

北京　郭磊

贵刊有一个优点，就是在报导游戏业重大新闻时，总是力求详尽、准确且多方收集各种资料和各种意见，并看重于分析、评论。如97年世嘉与百代的“婚变”，及这次关于“Dreamcast”的报导。各位编辑可谓是非常的卖力，不过，总让人觉得是在卖傻力气，即，有点吃力不讨好。这一期的新闻眼，几乎有一半都是有关“Dreamcast”的消息，然后又在“科普园地”中用了五页介绍“Dreamcast”，在“特稿”中用了六页，加上前“新闻眼”中的三页共十四页。试问，世嘉给了贵刊什么好处，让你们如此的卖力宣传?

北京　Cat

坚决反对取消“人间五十年”，有人说什么“中国的春秋战国明白得尚不透彻，却去学日本历史。”这是标准的无知，闭关自守造成的愚昧给我们的教训太多了，在此我想替“一心”对李玩友讲个故事。

一五九二年，丰臣秀吉率海陆军十五万人进攻朝鲜。三个月内，全国八省(道)全部失守，只剩义州一个孤城，朝鲜国王向中国告急。九月，中国(明朝)大将李加松出发，经过苦战，日军节节败退。丰臣秀吉返回日本，留下小西行长等候命令。

一五九六年，中国派遣以沈惟敬(日本通)为首的使节团前往大阪，并举行册封典礼，朝鲜代表团陪同观礼。册封什么呢?日本国王。稍微了解点日本史的人都会发笑吧！为什么?因为当时明朝没有一个人(包括沈惟敬)知道日本还有个高高在上的天皇。结果，丰臣秀吉借此原因再度侵略。虽然在死伤了大批人之后日本最终战败，但我们也在历史上留了个笑柄，尽管这只是我们留下的众多笑柄之一。

我讲这个故事是想说，不知道别人的历史也就不能更好的了解自己的历史。不仅留下笑柄，还会犯严重的错误。这在历史上是屡见不鲜的。

所以，我希望“人间五十年”栏目能继续办下去，而且越办越好！

说到这，我想向贵刊提一些建议：

第一，就是希望“人间五十年”栏目，不光介绍日本的历史事件及人物，还能介绍一些日本古代的文物和遗迹，加平蜘蛛茶盒的故事，日光文字的来历，由谁打造，金小扎色色威的出处，安土城的结局等。最好在彩页上登一些照片，就象初中课本中越王勾践剑的照片那样。现在彩页上满眼“RB饿狼”和“KOF”系列及不知火舞，真重复得让人头疼了(本人也是格斗狂)。

第二，我想，做为游戏玩家，每个人心中都有一个理想中的游戏。大家平常总会听到一些“这个游戏这么做就好了”之类的话。我的一些朋友在玩游戏时也总是提各种意见，如“光有训练度不够，也得有武器装备度一项。诸葛亮要有坦克天下早统一了。武器精良的打仗就占优势!”“光荣的战争画面要做的跟《帝国时代》似的就好了。”“SNK怎么不做水浒啊？最好跟CAPCOM一块做，SNK搞人物设计、背景、必杀技，卡普空负责画面解析度和操作感!”等等。……既然大家有这么多想法，为什么不写出来，增进玩家间的交流呢？我希望贵刊开辟这么一个栏目，我个人给她起名为“梦想天地”。大主意还得众编们拿，希望予以考虑。

北京　江洋

电玩迷语录



广东新会的关景潮提到本刊第七期的错字：贵刊一“鸣”惊人地将“98增刊”变成了“98‘赠’刊”，看来玩友们真的要大快朵颐了。

广西蒙山的覃庆锋对本刊的评价是：饥饿中的面包，黑暗中的灯泡，大雪中的棉袄，厕所中的手纸。

湖北南漳的郭仕海对“大航海时代2”的评价是：在海上比COOL我说了算。

上海的陈挺说在GB的“鸡蛋仔俱乐部”中：聪明的人养乖乖鸡，黑心的人养黑心鸡，他自己养的是游戏鸡(?！机)，而风马养的是“疯鸡”……

湖北南漳的胡升俊提起“铁拳3”时说：比酷算我一个。

广东惠来的陈远东对“97格斗之王”的评语是：“酷、帅、靓、恶、残”融为一体的游戏。

辽宁辽阳的黄禄明对本刊第七期的评语是：精！经！惊！

重庆的陈昊说“樱大战1、2”比“泰坦尼克”还要感人。

湖北武汉的女玩友汤莹说：“如果和第四期比，我会看第七期；如果和第五期比，我会放弃第七期。”

昆明的黄振宇说他希望本刊多一分实用的攻略文章，少一分自吹自擂和“阶级斗争”的文章；还说“你们把本应有的公正称作‘随大势’，那么就接着‘随大势’吧！”

大墙画廊 第 41 期

大墙画廊

天气为何总是这么阴郁，南方的水祸横行，让我不得不为那里的朋友担心，但愿不久不仅我居住的城市——北京，还是全中国所有的城市都拨去乌云、飞越迷雾、沐浴在暖暖的灿烂 SUNSHINE 下……

我期盼的终于不是 LIES—真的放了一星期假，虽不是那个悠长假期，已经有些满足了，但由于安排失误未能出外旅游，有些遗憾。回到阔别 ONE WEEK 的编辑部，啊，江山依旧！只是桌上放着好大好大一摞"大墙画廊"的信件，看见它们既感动又恐惧，感动的是你们对我的支持以致我几乎流涕痛哭(哈哈，我可是很坚强的呀！)，恐惧的是何时能看完这如潮的 Letters 以致我几乎象从前一样险些昏厥。不过请放心，即使信件成千上万，凭我 S·P 的不死威力也休想让我却步，更何况我身后有你们的鼎力协助。假使不用我的强大力量，有这样强大的精神支柱，画廊之旗也会屹立不倒……

前几天看了一篇批评摇滚大侠崔健最新专辑《无能的力量》的文章，不由深有感触，时代确实在日复一日地衰老，霓虹都市表面上的光芒似乎掩盖了这些，有人说着"年轻人是会老的"，但我们要让青春不再 POWERLESS，而是 POWER UP AND UP……

画廊线人举报 2 号：7月号"偷吃赏"作品有可能是抄袭日本西川伸司之《魔域战士》中画稿，提供：北京张睿、广东信宜周兴，特此感谢，并请王海涛朋友注意！另希望今后朋友踊跃"举报"，使画廊更具公正性和独创性。天气变得凉爽了，我又开始耍贫嘴啦，大家别烦恼啊！

8月5日与漫画界的朋友去中国美术馆参观了"当代连环漫画原作展"，据说这是首度如此规模的展览，现场真可以说是人头攒动，数名在漫画界小有名气的青年漫画家更是被热情的 FANS 们围着签名，漫画杂志的同仁们也是喜气洋洋……但愿这是一个中国原创漫画的里程碑、一个崭新的起点……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▶《秘书？》 贵州清镇 杜浩

◀有些时装表演的感觉(?_)，薇思的外套颇具前卫意识，背后的麦卓及八神太装腔作势了吧！（「郎 POWER」：★★★★）



▶《浪漫沙加》 广西桂林 GAME の WOLF

▶人物有些脱离「SaGa」特有的风格，而偏于接近《侍魂》，猛一看还以为是霸王丸拥着娜可露露呢！男主角的左手略显别扭。（「郎 POWER」：★★★☆）



▶《阳光真嗣》 南昌 SEASON

关凯(男)，自幼喜欢绘画，是电玩一族的忠实信徒，已咬紧牙关购入 PS、SS 两款主机，以致可玩全经典 GAME，正期待 SEGA 新一代主机。喜欢的 GAME：《街霸》、《VR 战士》、《铁拳》、《生化危机》、《格斗之王》系列。89年开始迷上漫画，96年于《少年漫画》发表处女作《南明录》，97年2、3月于《科普画王》发表《射戟》，4月于《少年漫画》发表《捕碟》，98年于《少年漫画》发表《炎之切界》，连载中。

作者简历请参看本刊7月号，此次为7月号杂志作品作者简历，再次向两位朋友致歉。



◀《浪客剑心》 湖北黄石 绯雨绫

◀一回眸，令人心醉；一舞动，令人心动；尽管仍缺乏原创性，但你这16岁的小男孩执著也该鼓励鼓励。（「郎 POWER」：★★★）



▲《暴雨前的宁静》 浙江杭州 葛帆

▲样子有些傻乎乎的八神被蜻蜓们围着，这些低飞的昆虫们是在预示暴风雨的即将来临吗？意境刻画得不错，只是有些莫名其妙……

（『廊 POWER』：★★★☆）



▶《猪鹿蝶之三连斩》 广西荔浦 NASH

▶这凌空一斩真是有股不可低估的 POWER 喂老弟『幻』字写错了哦！可怜的花牌好惨，被牙神一刀两断啦！（『廊 POWER』：★★★★）



◀《仙剑奇侠传》 上海 单徽

◀虽然 SS 版至今仍未出山，但它那在 PC GAME 中的地位总给人一种家用 GAME 中《FF7》的感觉，不败之谜？！（『廊 POWER』：★★★）

▼是棋子还是雕塑，我有些搞不清楚，这位柳生被刻画成一位颇具沧桑的大叔型人物，最滑稽的是那个眼罩。

（『廊 POWER』：★★★）

▼《柳生十兵卫》 广西南宁 李韬



“斩”赏

▶颇具气势的作品，很有香港武侠片的感觉。绯雨这一脚踢得壬大叔真是过瘾解气，有股斩妖除魔的感觉。（『廊 POWER』：★★★★）



◀《斩·红郎》 浙江桐庐 Fly

~热烈征集『还我河山』画廊接力行动来稿（详情请见本刊今年第 3 期。）~

龙哥热线

●我的街霸大型机打遍地区无敌手，次世代出现后更对土星爱不释手，虽然它现在面临退休，我还是攒够了铁前些天请了台回家。关键是我的土星铭牌是 200～240V，但我被告之必须用 110V 转换器，目前主机情况一切正常。（辽宁朝阳 王南南）

既然一切正常那就一切正常。其他问题就不用太担心了。龙哥怀疑您的主机内部被人动过，要不怎么可能用 110V 电呢？

●哪一种掌机最好？游牧民和 GG 有何不同？（曲阜杨洪艳）

当然从经济性、解闷性、方便性上来讲，还是 GB 最好。NOMAD 用 MD 卡，GG 则是专用卡，二者都比较大且费电。

●游戏机在电脑上玩游戏，必须用“视频捕捉卡”，此卡能否接收 AV 信号？游戏机能只接 PC 彩显吗？这些卡有加速功能吗？（湖南益阳王读者）

能，还能接 S 信号。不能。不附带 3D 加速功能。

●龙哥，我非常想了解一下 NAMCO 公司的历史！（很多读者）

1955 年，一家叫中村制作所的公司，将 2 台电动木马摆放在横滨一家百货公司屋顶的游乐场后，开始了这家公司的事业。那时，其资本为 30 万日元。别忘了当时百货公司在日本是高级场所！没过多久，中村第一次改组，资本金却变成了 500 万日元。该制作所却并未因商场中的成功而停步，并加大研发新品力度。1962 年以来，日本经济渡过战后难关，但能拥有多家连锁的百货公司的大财团仍是少数。其中三越百货颇负盛名，当年在三越本店摆了 2 台“对战反弹球”，随即引起了高度的热潮，竟大大提升了该店的来客数。随后，该店在其分店陆续摆入机台。

开发此机台的正是中村，因这产品大受欢迎，订单不断。遂在 1966 年于东京大田区增设工厂，将开发和制造大幅扩充。

1972 年，中村制作所正式更名为 NAMCO，领导者：中村雅哉
74 年，从美国 ATARI 公司取得 TV GAME 的技术和订单
78 年，NAMCO 株式会社资本金达 2 亿 4 千万日元（当时领先）
1979 年，美国 NAMCO 成立，全球街机战国时代此时已展开…

●你好龙哥！7 月 23 日中考结束的当天下午，我哥俩费了好大劲从朋友那里借来了 PS，满以为能玩几天放松一下大脑。但由于家中电视的 AV 端子与游戏机的不配套，只好扫兴的将 PS 还给了人家。（读了近三年电软的唐山张氏兄弟）

从你们画的 TV 视频输入端子简图上看，那可是较老的彩电后面的 VEDIO 端子了，无法将游戏机的视频线直接连到该端子，但你可以到大商场视听器材柜买一个转接端子与彩电的视频相连，再将游戏机视频线接到转接端子上即可。老实说，你家电视的那种端子反而是高档、专业的表现。你还提到音频端子没有红、白色加以区分，那倒不影响使用。

●我有足够的钱买次世代啦！请问土星与 PS 哪一样够好？听说土星今后就像 98 年的 MD 一样。（广东连州正左右为难的马维）

土星二维足够好，适合玩平面格斗而 PS 有史克威尔南梦宫。

●SNK 是 DC 阵营的吗？（西安 SNK 超级迷）

是。还是排在最前面、最早倒向 DREAMCAST 的厂商之一。那 VMS 记忆卡正是 SNK 和 SEGA 合作生产的。SNK 至少应该在新主机上推出餓 98 和 METEL SLUG2 这样的游戏的。

“无责任留言大戏台”实话实说？

1“路遥知马力”

●买了 PS 后，我才骄傲地发觉 SS 游戏的游戏性的确相当好，真的。本人买二手 PS 的目的只有三个：实况足球，生化危机，王牌空战。我目前 75% 的时间玩 SS，20% 玩实况 3（对主机耗损最多的就是这张碟子），2% 玩王牌空战，3% 玩生化 2。

BY THE WAY：热切期盼 DREAMCAST☎成都 13 中高九九班　杨睿

龙哥：“请注意，PS 现在的游戏质素普遍较高。两大主机上大厂的实力都很强。关键是 PS 上许多小厂推出的游戏令人不敢恭唯。这次登出您的地址是怕被 PS 敢斗团包围编辑部。好好玩 PS 吧！”

2“有没有信心？”

●请问小天天：你觉得应该马上买 DREAMCAST 吗？我真的很怕 SONY 再打败 SEGA 一次。☎替 SEGA 捏了把汗的人

小天天：“别人如何俺不知道，本人是根据主机公司所发行的游戏合不合自己的胃口而决定买不买主机的，一般不考虑谁把谁打败的问题。事实上 DC 对于本刊绝大多数读者还很遥远。我们现在不妨先了解一下 DC 的基本知识和画面，时机成熟考虑购买较好。”

3“悲叹土星合众国”外一首

●登上土星电玩台，电玩台上电玩游，电去台空将字留。吴公花钱买游戏，近代 CD 成古丘。三删半落房门外，二手中古还真多。总为无钱能度日，土星不见使人愁。☎发愁的吴公留

天师直译：“我本来在电玩台上玩电玩，结果突然停电，我就留下字说要出门。吴公我花钱买游戏，这高科技 CD 倒多得像古代的小土丘。我再三删除了已通关的游戏，还有些玩坏的都丢到了房门外，却发现还有许多二手的游戏没打呢！正因为花太多钱买盗版，所以现在没法喝粥度日，但最令我吴公忧愁的，还是不能打世嘉土星吧？”

龙哥：“胡乱篡改古诗还加注释，天师真是一个深具中国文字造诣的一代电玩怪人。”

●你们捕风捉影说史克威尔正和 SEGA 谈判，现在看来根本就是自相矛盾！（许多读者来信来电警告）

这有什么好矛盾的？龙哥一向觉得史氏绝对不可能加入 DREAMCAST！当然，办法是人想的，柳暗花明还又一村呢！然而我个人一点都不希望史氏在这个时候加入 DREAMCAST 的原因是——说实在的，我可不想看到 DC 变成第二个 PS，即一个表面上看来只有史克威尔的 PS。史氏加入 DC 恒等于搬起石头砸自己的脚。

●机器人 F 中多蒙的明镜止水发动时，攻击力会不会随着等级的提升而增加？如果没有说服トッド，往后的剧情会如何发展？第 60 话不选择前往宇宙的话，还有没有量产型 V 高达和百式改加入吗？（机器人迷）

明镜止水属于特技，等级提升后会使那些配合明镜止水才能发动的武技的攻击力增加。60 话选择地上，只能得到 V 高达，没有百式改入手。

●机器人 F，如果我想在自己选定的关卡上多玩几次以提升等级的话，应该如何去做？是不是要故意全灭？还是……（多蒙）

全灭的话似乎稍微辛苦了些，而且机器人系列从来都是高等级打倒低等级时，得不到多少 EXP 的，还是多多利用精神指令以及地图兵器。如果你想培养低等级角色，倒是可以利用补给型机体或是超级高达（SUPERGUNDAM），这是合体型机器人与较弱的合体型战机合体，用机长冲锋陷阵，便可很快提升等级。

GAME BAR

勇敢的剑士·武藏传(BRAVE FENCER·武藏传)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD-ROM



一直以来，A·RPG这种游戏形式总是被厂商和玩家冷落，进入次世代时期几乎被打入冷宫。在其它各大系列作品依次推出续作之后，唯独A·RPG不见半分音讯。也有不少公司采取观望态度，等待着大公司或大作带起一股A·RPG的浪潮。而近期在公司实力、作品规模尤其是魄力这三方面综合表现来看，史克威尔恐怕名列前茅。在多次的创新和批评之后，又以硬派开发组制作了这款原创A·RPG——“武藏传”。

虽然是全3D即时演算图形引擎，但本作在动作性最强的战斗区域却采取了固定视角和可变视距的设定。在电视屏幕大小与人类视野相差甚远的时期，这其实是种明智之举，不过这也使得游戏的3D感打了个折扣，可是较之由此获得的上佳的操纵感和稳定性，这种牺牲还算值得。

对于必不可少的解谜成份，“武藏传”更加强调开放性。“利用一切可以利用的东西，甚至是敌人的攻击。”是本作一大特点。而且除了气合技、必杀技、特殊武具之外又加进Get in技新系统，拓宽了解决谜题的途径，使游戏者不得不采取更加发散的思维方式。但我以为，谜题的关键之处在于控制被解开的时间，从这点来说，有几处确有过分之嫌。

与以往SQUARE的A·RPG相比，“武”的动作性反到有些象ENIX的“天地创造”，而不象“圣剑传说”，也许是SQUARE为PS版的“圣剑”打下的伏笔吧。

——北京　L.P.

角　色：8	原创性：8
画　面：8.5	上手度：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.31
道德指数：6，十分有趣	

星海传说·第二个故事

(STAR OCEAN·THE SECOND STORY)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD-ROM×2



在超任时代唯一可以与史克威尔分庭抗礼的RPG大家当属艾尼克斯，可不知何故，进入次世之年以后艾氏便如虎落平阳，一蹶不振，推出的几部作品都没有霸王之气。只有这款“星海传说·第二个故事”露出了一线曙光。

游戏可以选择男女两位主人公。不同主角的剧情是不同的，而且会在剧情中遇到另一位主角，事件是在同一时间段内发生的，这点颇类似“生物危机”。剧情的自由度不高，很多地方不能返回，给许多追求RPG完美过版的玩友增加了负担，也许就会因为某个人物或宝物没有得到而再玩一遍。

游戏的引擎与《FF Ⅶ》类似，村庄中采用高清晰度静态CG作背景，地图版面则由多边形即时演算生成，但人物完全是2D的，所以立体感稍显不足。“星”的战斗仍沿用前作的模式，基本与NAMCO的“宿命传说”一样。战斗场面虽是2D的，但融入了ACT成分(与模式选择有关)，角色能跑能躲，比指令式要激烈得多。

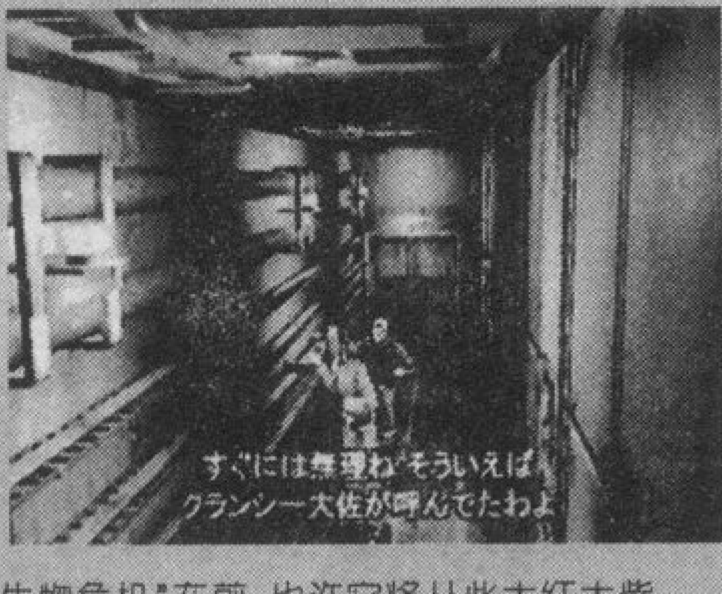
复杂的系统和高难度是艾尼克斯的一惯风格，甚至有些人买他的产品就是要体验那难度。本作的系统可以说相当耐玩，必杀技、熟练度、武器煅造等诸多设定应有尽有，练级时有些烦。谈到难度至少有一点可以肯定：以八十级左右的水平去面见BOOS无异于以卵击石！

——北京　L.P.

角　色：7.5	原创性：8
画　面：9	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.5
道德指数：5.5	

深海恐惧(DEEP FEAR)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



任何明眼的玩家都能看出来，这是一个彻头彻尾模仿“生物危机”的作品。不过平心而论，这个游戏的总体水平还是较高的(大约在“BH”之上，“BH2”之下)，在所有“生物危机”类的游戏中，“DEEP FEAR”算是上等的作品。如果没有“生物危机”在前，也许它将从此大红大紫。

游戏的解谜程度较高，惊栗方面的内容其实比较少(所以道德指数比“生物危机”要高)。整个操作系统与“生物危机”差别不大，所以玩家很容易掌握。但是在对白方面的画面切换，就不如“BH2”那样具有电影化了。CG方面可以看出世嘉是狠下了一番工夫的，基本上可以同“异灵”相比美。对于土星来说这也许已经是极限，不过较之PS的优秀作品仍然有一定差距。内部即时处理的三维画面，比土星版的“生物危机”要出色得多。

“DEEP FEAR”在故事上不如“生物危机”抓人，故事的开始也过平，不够吸引人。但是作为世嘉独立制作的“仿冒品”来说，第一次出手就能够达到这样的效果，已经是非常不容易了。相信在同CAPCOM进一步的合作之下，今后的前景无可限量。——KEN

角色：	8	原创性：	7.5
画面：	7.5	上手度：	8
音乐：	7	移植度：	——
情节：	7	投入度：	7
操作性：	7.5	总评价：	7.44
道德指数：5			

露娜2·永远的蔚蓝色(LUNAR 2·ETERNAL BLUE)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



GAME ARTS在处理动画与三维CG之间看来已到了炉火纯青的地步，继“格兰蒂亚”之后，“露娜2”又一次为我们展示了GAME ARTS卓越的创造能力——尽管技术方面还不够稳定，动画有时清晰有时很模糊。

比起一代来，“LUNAR 2”似乎更接近于MEGA CD的原著。甚至连人物造型、某些动画场景都没有什么太大的变化。不过对于钟爱旧作的玩家来说，这另有一番滋味在心头。能够在土星上重温那感人肺腑的爱情，实在已是非常难得。

游戏的操作性相当好，读盘的速度也比较快。从笔者的角度来看，这种经典二维RPG仍然有很强大的生命力，即便是在出现了“梦工场”的今天，经典二维游戏仍然可以找到许多拥护者。不希望这一游戏模式被炫耀三维的新主机所抹杀。

实际上在RPG方面，GAME ARTS的天才是非常明显的。但是与SQUARE相比，GAME ARTS的作品过于细腻，过于拘泥于细节，场面不够宏大，思路还不够开阔。希望今后能够在“梦工场”上看到他们脱胎换骨的变化。——KEN

角色：	8	原创性：	7.5
画面：	7.5	上手度：	8
音乐：	7.5	移植度：	10
情节：	7.5	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.89
道德指数：6.5			

日本代表队的领队在此！世界第一个足球RPG

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



自从有了“鸡蛋仔”后，软件商们突然发现养成是赚钱的捷径，若再加上RPG则更能霸占玩家的金钱和时间，于是各类怪兽的育成游戏蜂拥而至。

游戏采用育成类和RPG相结合的方式，不过在这里养的不是怪兽，而是足球运动员。游戏中，你既要当一个合格的教练，还要玩命地练级(踢友谊赛)，寻找宝物，学习魔法(个人技)等等。育成类自不必提，就像玩“职业球会的创造”一样，只要把大批的球星笼络到自己的麾下并精心培养即可。游戏中最有趣也是最吸引人的部分是RPG部分，它采用了“天使之翼”中才能见到的超级射、超级过人。随着等级的提高，所能学到的技巧也就越多、越厉害，甚至在游戏后期你也能学到大空翼的旋转射门，想试试在中场一脚射门吗？也许这并不像你想象的那么难。球员的装备也更加重要，有时一枚戒指就能让你的弱智球员变成超人，所以它就能使你从一个教练变成一个疯子，整天想的不是训练球员，而是挖掘宝物……

游戏中处处能闻到新鲜空气，是一款让人欲罢不能的好游戏。

——武汉　乔季卿

角色：	7.5	原创性：	9
画面：	7.5	上手度：	7.5
音乐：	7.5	移植度：	——
情节：	7	投入度：	8.5
操作性：	8	总评价：	7.81
道德指数：7			

神秘(ENIGMA)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



如果有人说这是一款“生物危机”的劣质模仿版游戏的话，我肯定举双手赞成。作惯了SLG的光荣公司显然还不能把握住AVG的脉搏，特别是含有动作成分的那种。在怪物造形、数量、出现地点和角色招式、环境设计等方面显得相当幼稚。

说是遍历世界各大圣地，其实几个地方大同小异，没有自己的特点。为学“生物危机”自己也设了个进入战斗状态的键，却偏又设了多个攻击键，出招尤其别扭。说到怪物，难度差距特别大，而且总在不该出现的地方露面。你想知道在天安门广场上与两三个僵尸周旋的感觉吗？这种怪物还不如没有的好！它根本无法制造恐怖或是紧张。

凭心而论，本作还不是差到极点，但刚好印证了“邯郸学步”这四个字。偏偏有的厂商执迷不悟，比如世嘉的“深海恐惧”，也是模仿“生物危机”的一举一动。其实就算没有过“生物危机”，这种作品也不会引人。——北京　L.P.

角色：	7.5	原创性：	5
画面：	7.5	上手度：	8
音乐：	7.5	移植度：	——
情节：	7	投入度：	7
操作性：	6.5	总评价：	7
道德指数：?(无道德可言)			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

Despair Dreamcast

文/黄化工作室

自 Saturn 在商战中失败后，SEGA 立即在缤纷谣言中宣布推出下一代主机 Dreamcast。作为 SEGA 支持者，我们当然希望 SEGA 能快点进入状态，但看了 Dreamcast 的资料后，又有点悲观了（乐观的人肯定占多数）。事实上，Dreamcast(后面简称：DC）的弱点很多，与其说 DC 集结了很多厂商的实力，倒不如说很多厂商都来瓜分 SEGA。下面我分别对 DC 的各部发表一下个人意见：

●操作系统：WINDOWS CE Ver2.0 + Direct X5

首先，主机由 SEGA 与微软共同开发，并采用 WINDOWS CE 作为操作系统，WINDOWS CE 原本是为手掌电脑而设计，其功能与 WINDOWS 3.0 差不多，DC 的 WINDOWS CE 集成了微软的 Direct X5，对于 DC 而言，最重要的是其 3D 性能，Direct X5 的 Direct 3D 又是最糟的，最明显的证明是 Direct X5 无法发挥 3DFX Voodoo2 的能力，它又能完全支持 DC 吗？有些人还在幻想，DC 的 Direct X5 可能具有 PC Direct X6 的功能，这是不可能的，开发 DC 的时侯，Direct X5 也刚出台。WINDOWS CE 是微软正在大力推广的简化型操作系统，它们选择 DC，当然不是因为 Bill・Gates 喜欢 DC，而是想借此机会宣传 Windows CE。我不会忘记谁说过“SS 性能无限”、“SS 性能不好主要是微软的操作系统不能很好地使双 CPU 协同工作……”。

●手柄：Nintendo 授权的十字键大怪物

不用说了，DC 的手柄肯定很重，居然在手柄中还要装上两个附件，为什么要这么作呢？难道是为了缩小主机体积，降低成本吗？

●CPU：日立 SH－4

DC 选用了日立的 SH－4 CPU，此 CPU 为 128 位，因此，很多玩友大为满意，单凭 128 就足以说明它的速度，但 128 除了和 Nintendo 的 64 比以外，确实没有什么其它意义。PHILIPS 和一些其它公司早在去年就设计出了 256 位，甚至 512 位的多媒体芯片，但那又怎样？据我所知，日立的 SH－3 CPU 是用于一种类似”好易通”的手掌电脑，看来这种 CPU 的最大特点一定是价格便宜，其次才是性能。另外，DC 真的强于 MODEM 3 吗？是否如“SS 超过 MODEM 2”？

●3D 子系统：NEC Power VR2

本来以为 DC 会使用 3DFX 的产品，但并不是这样，NEC 抢得了这份定单。NEC 试图说明 Power VR2 是最快的 3D 芯片，但这一切都是不合实际的，比它强大得多的产品比比皆是，Power VR2 最大的优点是解析度可以上到 1024，但 TV 能表现出来吗？

●驱动器：

DC 的软件驱动器是最让人失望的。我们都清楚，SEGA 和 Nintendo 的每一次革新都要求全新的硬件和软件，要使新一代主机的图像真正革命，必需要使用性能更好的软件载体，而这一次，SEGA 仍用 CD－ROM！这倒有点像 SFC 的磁碟，DC 上的游戏，CG 会占去很多空间，到时侯，一个较小的软件也许会轻意用掉 3 张光碟，大一点的软件则会吃掉 6 至 8 张光碟！作为用户，你受得了吗？游戏越大，LOADING 的时间就会更长，12 速光驱能满足需要吗？DC 也许因此而不能制作出《Mario 64》那样的游戏。

●软件：

很多厂商都表示会为 DC 制作软件，但这些厂商都是 SEGA SS 的原班人马，并没有强劲的新生力量，SQUARE 加入 DC 的可能性很小。从 SQUARE 和 EA 的合作可以看出，SQUARE 想称霸全球电子娱乐业，现在而今眼目下，它只有加强同 SONY 的合作，谁叫 SEGA 在欧美吃不开？而 DC 在欧美销售要拖到 99 年底。SEGA 也搞了一些软件来凑数，如：《街 2》。《街 2》有必要在 DC 上推出吗？还不如给 SS 算了。在我看来《D 之食桌》这样的 CG 游戏好像不需要 3D 运算，如过其续作要大量运用 3D 的话，只有一种可能：《D 之食桌 2》并不是《D 之食桌》真正意义上的续作，而是《盗墓者》的类型。另外，SEGA 的其它游戏并不是很吸引人，它除了街机移植品，还有什么？还有些问题，如 DC 集成的 MODEN，它对中国用户有用吗？如果 DC 在这里不能并网，将来许多网络游戏和我们无缘。

DC 的推出，无疑暗示 SEGA 将放弃在 SS 方面的发展，变相宣布 SS 已寿终正寝。也许有人会质疑，SEGA 这么快会推出 DC 否合适，但仔细想一想，SS 主机之总销量远远落后，SS 软件总销量也偏低，超级大作《GRANDIA》在日本仅 40 万销量，同类 PS 软件则可轻易突破这个销量，SEGA 似乎别无它法，只好推出新主机了。每次，SEGA 都是第一个推出新产品，随后，别的厂商推出更先进的产品，把 SEGA 打倒，总是这样。传说中的 Nintendo 2000 与 SONY PS2 都会采用 DVD 或更好的载体，游戏感觉远胜 DC，它们一旦推出，SEGA 又怎么办呢？SEGA 永不言败的精神，确实令支持者唏嘘，但如果永远失败……

编者按：一直以来，本栏目就想广泛讨论关于游戏各个方面的话题，现在终于决定动手了。本期先就大家最为关心的世嘉新主机进行讨论。正面的观点大家已经看过不少了，所以本期登一篇反面的观点。

今后，本刊将定期推出系列话题让大家展开讨论，每个话题均刊登正反双方最有代表性的文章。仁者见仁，智者见智，只要不进行无聊的指责，或偏执狂般的言论，任何探讨和辩论都是有助于促进大家对电玩的认识和兴趣。

本期预设下面的三个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、SNK 的对战游戏只是画面华丽及爽快感强，而操纵感和角色平衡性不好。

2、SQUARE 的游戏越做越退步。

3、现在买“SS”主机算不算合适。

比酷
BE COOL
我说了算！

都市流行第2弹

（秋季版）



秋冬时尚攻略作战计划　时代华纳——娱乐皇朝大帝国　最有潜力的运动鞋　潇洒随身听　秋后算帐“包”罗万象　辣腕主义“表”里如一　贵族休闲风　街头中国人劲装狙击报告　标新立异的个性化T恤

国内第一本完全介绍都市青少年流行服饰街头文化的图书。有点新鲜，有点另类，但“酷”是没有国界的。没有“酷”，什么都不是！

国际16开本，108面彩页，全部进口铜版纸印刷，每本19.80元

1998年10月上旬预定发行



热斗RB饿狼传说

特别版

GB 厂商：TAKARA　类型：FTG
发售日：98.3.27

自94年6月的《热斗侍魂》在GB上首度以Q版人物登场至今，已有整整4年的时间了。先让我们蓦然回首看看“热斗”的历史吧。第一作前面业已说过，第二作即是距首作一个月后，于94年7月推出的《热斗饿狼传说2》，接着于95年7月推出了《热斗世界英雄2・喷射版》，96年4月的《热斗95格斗之王》及96年8月的《热斗侍魂・斩红郎无双剑》和97年8月的《热斗96格斗之王》。本作是该系列的第七作了，原来从未认真玩



背景作得很细啊！



跳段时，人物有放大缩小的现像哦。



金加藩的“空砂尘”发招后，山崎君只好躲在地上了。



金色沙滩上却无平和气氛。



两位喧哗人物比利VS达克。



漂亮的SUPER GB画面。





同门兄弟：《热斗96》及《热斗斩红郎》



选人画面简单明了。

过此系列作品，只记得有一次与特工黄在家中放着土星的《'95格斗之王》在一边，抢着玩GB的《热斗95》，唉，历历在目，不由又勾起我对他的深深思念……

本作此次沿袭“正版”《RB饿狼》独特的系统设置，尤其是那2段战线系统。被称为“角落战斗”的要素仍健在，追逼对手然后一发逆转吧！

另外，看它的封套上端中央处的人物居然是……（请自行观看）。

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：6.40元